掌机王PLUS

THE KING OF POCKETGAME

VOL.2

2016掌机游戏图鉴

4~6月

+专题企划

薪尽火传 灵魂犹在

盘点游戏史中的精神续作

游戏世界的奇特风景线

以作品视点谈三十年Galgame史

+攻略透解

3DS 逆转裁判6

勇者斗恶龙

PSV 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 PSV

星之卡比 机械行星 3DS

勇者斗恶龙 怪兽统领者3 3DS

奥丁领域 里普特拉西尔 PSV



+光明主题 夏日清凉扇







封面用图：《怪物猎人 物语》

CONTENTS

责任编辑：白菜　封面设计：anubis

掌机情报站

栏目主持｜苍穹

4月15日

《龙珠 合体》确定将于8月4日登陆3DS平台。本作是一款强调收集育成的RPG，以"融合"为主题。玩家可以自由做成一名原创角色在《龙珠》的世界里展开冒险，原作中后期出现的融合概念将在游戏中发扬光大。无论角色的性别、种族、战斗力乃至相互关系如何，都可以进行融合。超高的融合自由度能让玩家创造出最强的角色，或是引发种种意想不到的爆笑结果。



4月28日

《写真女友》的开发组又将为PSV玩家们带来一款全新的恋爱模拟游戏。《录制恋爱》（レコラヴ）的主题是"录像"，主人公作为光海学园的一名高二生，要在暑假的两个月期间参与强化集训，在学习和运动之余加深与女生的感情，最终在"光海祭"上展示心仪女生的录像并向她告白。本作预定于8月25日分两个版本发售，《蓝色海洋》与《金色沙滩》各包含6名性格各异的女角色，故事和事件也截然不同。



5月27日

"《工作室》系列"的第18款作品、同时也是"不可思议三部曲"的第2作《菲丽丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》（**フィリスのアトリエ** ~不思议**な**旅**の**炼金术士~）正式公布。游戏的主题是"旅行"，主人公菲丽丝是一个从未走出过小镇、憧憬着外面世界的少女，与"炼金术"的接触改变了她的命运，少女从此踏上了不可思议的旅程。本作中玩家并不像以往那样有固定的据点，而是随着旅行增长见闻，只要有"旅人篝火"的场所都能进行调和。而根据地貌环境的不同，角色们的服装造型也会发生改变。游戏预定于2016年秋登陆PSV/PS4平台。



6月2日

PSV/PS4游戏《Fate/新世界》（Fate/EXTELLA）终于确定了发售日——11月10日。本作的类型定义为"超高速英灵ACT"，玩法类似《无双》，玩家可操作熟悉的英灵们击败数以百计的敌人。英灵还能够凭借"形态强化"系统变身，不但外形和武器能发生变化，各方面的能力也会大幅提升。除了由奈须蘑菇、樱井光撰写剧本的故事模式外，还设有以争夺据点为玩法的"领域支配权争夺战"模式。





6月4日

在日本千叶召开的"超级机器人大战 钢之超感谢祭2016"上，系列最新作《超级机器人大战V》（**スーパーロボット**大战V）正式公布，对应平台为PSV/PS4，预定2017年发售。具体收录的作品参见下表。

参战作品
无敌超人珍宝 3
无敌钢人泰坦 3
机动战士 Z 高达
机动战士高达 ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
☆机动战士高达 闪光的哈萨维
机动战士海盗高达
☆机动战士海盗高达 骷髅之心
☆机动战士海盗高达 钢铁的 7 人
机动战士高达 SEED DESTINY
机动战士高达 00 先驱者的觉醒
机动战士高达 UC
☆勇者特急
剧场版 机动战舰 黑暗王子
真盖塔 世界最后之日
真魔神 冲击！ Z 篇
☆真魔神 ZERO VS 暗黑大将军



参战作品
全金属狂潮
全金属狂潮? 校园篇
全金属狂潮 第二季
全金属狂潮（原作小说版）
新世纪福音战士 新剧场版：序
新世纪福音战士 新剧场版：破
新世纪福音战士 新剧场版：Q
☆宇宙战舰大和号 2199
☆ CROSS ANGE 天使与龙的轮舞

注：带☆的为初次参战作品。

6月9日

《秋叶原之旅》的续作《秋叶原之击》（AKIBA'S BEAT）首度公开，新作类型改为A・RPG，依旧以现实中的日本秋叶原为舞台。某天秋叶原突然遭到"妄想"的侵蚀，7名年轻人被困在"不断重复的星期天"里，还有一位神秘的"粉色披风男"在暗中活跃。主人公一行要深入妄想的具现化迷宫"妄想宫"中挑战异形怪物，根据装备头戴式耳机的不同，战斗模式也会发生变化。本作预定于2016年秋登陆PSV/PS4平台。



6月12日

《刀剑神域 虚空具象》（ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-）公布发售日为10月27日，并公开了第二弹宣传PV。本作的类型为A・RPG，相比系列前两作《虚空断章》和《失落之歌》，队伍成员的人数增加到4人，战斗更加火爆。而游戏中的角色数量超过300人，玩家可以邀请他们加入队伍一同展开冒险。主角桐人与他们的友好度提升后，就可以为其选择自己喜欢的装备。与同伴手拉着手一起逛街，甚至能公主抱的优良系统也保留了下来。



6月13日

由角川Games开发的迷宫RPG《恶魔之眼2》确定将于10月13日发售。本作的剧情发生在初代数年后，以大陆南侧的都市国家"阿斯特里亚"为舞台。玩家扮演的主人公西格纳和一对青梅竹马的姐妹结成了"革命团"，一边经营着酒馆，一边筹划着揭露统治者阴谋的革命。主人公的右眼为人造的"恶魔之眼"，他能够凭此让恶魔成为同伴。每只恶魔都有"人类体"和"恶魔体"两种形态，战斗系统也会引入全新的要素。



6月13日

KT以"史上最凶无双"为宣传口号的神秘游戏网站终于揭开面纱，从1989年连载至今的《剑风传奇》将成为继《北斗神拳》、《海贼王》等作品后，又一款与《无双》合作的人气动漫。《剑风无双》公开的首段概念PV尺度极大，结合原作的血腥度，相信本作又会是一款直逼《北斗无双》评级年龄的作品。游戏预定登陆PSV/PS3/PS4平台，将在2016年内发售。



6月16日

E3游戏展在美国洛杉矶国际会议中心如火如荼地展开，不过掌机在E3的存在感日益薄弱也是不争的事实，直至本次展会结束只有两款掌机新作公布。由"《圣剑传说》系列"生父石井浩一担任制作人兼导演、Grezzo公司开发的《永恒绿洲》（Ever Oasis）是一款原创A・RPG，游戏的舞台是沙漠中的绿洲，主人公要与水之精灵伊斯娜共同努力，将绿洲不断发展壮大，沙漠中潜伏的魔物和神秘洞窟也等待着玩家的挑战。游戏预定于2017年发售。

此外，"《马里奥聚会》系列"的最新作也首次公开，《马里奥聚会 明星突击》（Mario Party Star Rush）预定于2016年内发售。本作的一大特色是4名玩家投掷骰子的过程将同时进行，不再需要漫长的等待，而且任天堂也将推出全新的amiibo增加游戏的乐趣。







业界资讯
掌机情报站

黄金眼

栏目主持 | 昴星团

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

4、5、6月的游戏历来就会比较少，不过好在今年的这段时间有几个不错的大作登场。这次黄金眼上榜的作品表现都很不错，两款黄金珍藏实属少见，问了每个玩过的小编都说值得一玩，好了钱包君你在哪别藏着……



评分规则：本栏目采取30分的评分制，总分在27分~30分的为"黄金珍藏"级别，在24分~26分的为"热血推荐"级别。

PSV 萝泽与黄昏的古城

■ロゼと黄昏の古城■日本一 software
■ACT■动作
■2016年4月26日■1人■3980日元■对应PSV TV





古林 7 如果玩过同一制作人的《萤火虫日记》，对本作的第一印象绝对是"终于没有那些赤裸裸的恶意了"。本作的操作方式与关卡设计不会再让玩家产生烦躁，更强调巧妙运用控制时间与抛举物件的能力来解开关卡的谜题。Q版美术风格清新可爱，显然日本一对这种风格已运用自如。BOSS战的设计也相当精巧，需要在保护小女孩性命的前提下不停切换小女孩与巨人来应付BOSS的攻击，是一款具一定挑战性的作品。

22

系统 ■■■□□
画面 ■■■□□
谜题 ■■■□□

优点：恶意设计减少、烧脑的谜题
缺点：游戏流程过短、操作略为繁琐



果汁 7 本作沿袭了日本一喜爱的可爱画风讲述阴暗故事的风格，人物建模做得相当生动可爱。由于是以解谜为主的动作游戏，对操作的要求不会很高。但缺点和《巡夜》一样，游戏的内容实在是过少。



宇宙人 8 由于角色设定的原因，游戏的操作手感都很不灵活，不过游戏的谜题设计非常有趣，即使手感不佳也不影响到游戏体验。全程没有台词只有肢体语言的默剧演出非常生动可爱，剧情也有不少亮点。

3DS 星之卡比 机械行星

■星のカービィ ロボボプラネット■Nintendo
■ACT■动作
■2016年4月28日■1~4人■5076日元■对应amiibo/分享游戏/邂逅通信

热血推荐

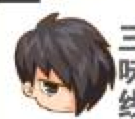


25

系统 ■■■■■
剧情 ■■■■□
细节 ■■■■□

主评人 昴星团 9分

《星之卡比》在3DS上的第二作。卡比所居住的Pop Star在某一天被奇怪的巨型机械入侵，弄得到处民不聊生。于是我们的英雄卡比再次启程，为了保卫自己所生活的这片乐土，与机械内部的敌人展开了战斗。

三味线 8分



乌冬 8分

优点
- 机器人和关卡的契合度高
- 丰富的额外模式
- 谜题丰富有趣

缺点
- 本篇玩法较少，后期会有点枯燥

系统 制作组对卡比自身的系统没有做多少改变，虽然只增加了几个新形态，但关卡的解谜却离不开它们。除此之外，本作的系统重点完全放在了机器人身上。原本卡比的关卡设计和玩法不倾向让玩家莽闯，本作的机器人系统却让这一传统玩法几乎倒转了180度。在乘上机器人后，卡比的攻击范围变得更加广泛有力，不仅可以直接摧毁各种大型机关，而且跳跃还具有踩踏伤害，加上各种各样的强力变形，让人玩着感觉就是一个字——"爽"！



►用收集到的贴纸DIY机器人也是非常有趣的。

小游戏 本作依旧附带了卡比的小游戏，这也是以往作品的一贯风格，不过本作的小游戏数量实在丰富。除了游戏本篇通关后解锁的《BOSS淘汰战》和《梅塔骑士GO 回归》外，还有《卡比的3D挑战》和《大家的卡比猎人》两款可联机的小游戏供游玩。虽然是小游戏，但制作组做得非常用心。两款可联机的小游戏玩法各不相同，看时机发动攻击的《卡比的3D挑战》，还有令人颇具紧张感的《大家的卡比猎人》，都能让对本篇稍微感到有点疲惫的玩家换换口味，实在是非常厚道。



▲多达5款小游戏，绝对能满足你的口味。

关卡 本作沿袭了前作的3D画面，所以前作中大受好评的3D解谜环节依然保留了下来，而且这次还加入了机器人专用的谜题，让关卡变得更为有趣。



◄机器人具有扳手、螺丝刀、推箱子等解谜手段。

PSV 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

■ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり
■Square Enix ■A·RPG ■动作角色扮演
■2016年5月27日■1～4人■6800日元■无对应周边

黄金推荐



28

系统
画面
乐趣

主评人 纱迦 10分

俗称"DQ无双"的本作，由《无双》开发团队ω-Force制作，以日本国民级游戏《勇者斗恶龙》为原型。游戏保留了《无双》一骑当千的爽快感，以及《DQ》的各种RPG要素，还有多位来自《DQ》历代作品的人气角色参战。

古林 9分　苍穹 9分

优点	缺点
●出色的画面和稳定的帧数 ●动作性与RPG要素的完美结合	●游戏后期单人游玩的难度偏高

系统 和前作相比，这回游戏加入了更多的《DQ》要素，最典型的就是转职系统的加入，两位主人公共有7种职业可供选择，每种职业可以使用的武器和特技都有所不同。此外一些前作就有的系统也经过了改良，例如炼金系统。游戏在加大RPG要素的同时，通过对敌人能力的加强，让动作性的重要性也有所提升，不会像前作那样到了后期可以凭借等级轻松压制。本作中就算99级去挑战强敌，同样需要一定的操作技巧，打起来很有动作游戏的感觉。



▲流程中有好几场BOSS战都玩出了《黑暗之魂》的感觉。

联机 联机系统无疑是本作的最大进化点。游戏支持最多4人联机，共同挑战强敌。经过优化，就算是零格信号联机，玩起来也不会有任何的延迟感，玩家绝对不用担心一身的本领会因为网络问题而发挥不出来。而游戏后期出现的大量强敌，根本就是为联机而设计的。尽管玩家也可以带3个CPU队友去挑战，但超高的难度绝对能让你欲仙欲死。



►卡关不要紧，上网找几个大腿带你飞！

耐玩度 本作的刷刷刷要素相比前作增加了很多，熟练度、强力怪物讨伐、鉴定武器、道具掉落、饰品强化……每一项都会花费玩家大量的时间，尽管游戏本身素质不错，但以白金为目标的玩家不付出个100小时是不可能完美的。



►奖杯对应游戏里的称号，可以实实在在地换到奖励。

3DS 逆转裁判 6

■逆转裁判6
■Capcom ■AVG ■文字冒险·推理
■2016年6月9日■1人■6264日元■无对应周边

黄金推荐



27

系统
剧情
细节

主评人 古林 9分

"《逆转裁判》系列"的第6部正统作品。主要由系列两大主角成步堂龙一与王泥喜法介在克莱因王国与日本的法庭掀起逆转之战。除了保留了心理枷锁、看破等旧有系统，还增加了灵媒幻象等创新的游戏玩法。

昂星团 9分　果汁 9分

优点	缺点
●精致的细节演出 ●厚道的剧情长度 ●丰富的游戏系统	●过度强调灵媒能力

系统 "《逆转》系列"发展至今，由最初简单的侦探调查及法庭寻问系统逐渐演变出更多元化的玩法。在这次的《逆转6》中，不但有心理枷锁、看破、心灵探测等主角众特有的能力，宝月茜的科学搜查"3D指纹"和"鲁米诺试剂"也再次大放异彩，甚至还追加了需要从画面中找出文字矛盾的"灵媒幻象"与比对2段画面不同之处的"映像比对"。这两个新玩法都具备了相当的难度，使作品的游戏性有了进一步的突破。



►要从如此模糊的画面中找出文字的错误是相当有难度的。

剧情演出 本作的剧情长度相当厚道，共有5大章节，正常通关至少需要25小时。严格地说，《逆转6》的第一主角其实是王泥喜法介，几乎用整部作品的篇幅勾勒出他未知的过去，并铺设了通往未来的道路。优秀的演出与煽情的音乐能够轻易牵动人心，最终章引导玩家走向悲哀的真相时更是催人泪下。



◄克莱因王国还有与《大江户战士》很相似的人气节目《冥界战士鸟姬大人》（笑）。

灵媒之力 "灵媒之力"，这个从《逆转》初代就出现的能力在《逆转6》中成了重中之重。由于整个作品基本围绕着灵媒之国克莱因展开，导致只要身在克莱因的法庭，"灵媒之力"带来的情报就会成为不可动摇的铁证。过于超现实的设定难免会让玩家有些出戏，所幸引人入胜的案情与快慢适宜的游戏节奏让这个问题得到了一定的缓解。



►"灵媒之力"几乎贯穿了整部作品，更是逆转局势的关键。

拿到这本《掌机王PLUS》的时候，应该是高考中考结束后的暑假了，各位辛苦了多年的同学们总算可以放松一番了，痛痛快快玩掌机之余，也别忘了关注下自己的手机，说不定上面也有你喜欢的游戏呢。

便携领域

栏目主持：乌冬

情报室 文 纸鸢

三星发布 Galaxy C 系列手机，玩游戏时不怕被打扰

5月26日，在北京798艺术区的时尚设计广场，三星正式发布了全新的Galaxy C系列智能手机——Galaxy C5和Galaxy C7。这两款产品从中国消费者需求出发，是一款定位中高端的“刚刚好”的产品。如果用笔者在现场的感受解释“刚刚好”的含义，应该是每个细节拿捏恰到好处的“中国特色”产品。

发布会内场空间广阔，大概有半个足球场大小。两块巨大的LED循环播放着产品宣传片：受访者阐述自己对于“刚刚好”的定义。笔者认真看了两遍，并没有发现视频的亮点，如果说有什么不同，恐怕就是整齐划一的中国面孔。

正如三星电子大中华区总裁裴敬泰所言，此系列是“充分发挥中国本地开发团队、产品企划的力量，满足中国消费者需求的至诚之品”，手机内出现了一批为中国用户设计的功能：一键抢红包是自动检测微信红包并弹出，用户再也不必担心“错过了几十亿”；“一指秒付”则是Samsung Pay与支付宝合作，简化付款流程，为“买买买”提供最大便利。

对于喜欢玩游戏的人来说，在玩《皇室战争》、《王者荣耀》的时候最怕什么？很多人会说：“来电话或者来微信。”机会转瞬即逝，微信分神的半秒可能导致你被对手的“冰猪流”干掉，或者被吕布的一个大招困住，满血变残血。

三星游戏中心的“防打扰功能”可以很好地解决此问题。据三星电子产品战略中心总监束灿介绍，当用户在玩游戏的时候，手机主动屏蔽信息通知。除此之外，手机自带录屏功能，录制同时前置摄像头也将打开，允许玩家同步出镜解说，看起来为手游主播们提供了极大的方便。

现场还有一款三星与网易合作的手游手柄，外观上和罗技G550非常相似。不过现在还只是模型，成品上市的时间未定。

C5两个容量版本售价分别为2199元、2399元；C7两个容量版本售价则为2599元、2799元。2000多元的价格将对安卓中端市场格局产生影响。尤其是主力机型在2000到2500元的华为、OPPO和Vivo等公司，会被分掉一杯羹吗？



不甘《愤怒的小鸟》独美，《水果忍者》也要出大电影

在智能手机刚刚开始普及的时候，《愤怒的小鸟》和《水果忍者》几乎是当时手机用户必备的两款游戏。虽然二者现在人气都已经大不如前，但是5月底才上映的《愤怒的小鸟》大电影依然取得了可观的票房成绩，与此同时，《水果忍者》也宣布将改编成动画电影，登陆大荧幕。

根据外媒的报道，《水果忍者》的开发商Halfbrick Studios要把他们的这款游戏改编成电影。Tripp Vinson（《末日崩塌》的制作人）将是这部动画电影的制片人，Chad Damiani和J.P.Lavin执笔该电影的剧本，计划将打造一部家庭喜剧风格的电影。

事实上《水果忍者》几乎是一款没有任何剧情，角色也少得可怜的游戏，所以对于编剧Lavin和Damiani是个不小的挑战。



《Ingress》活动 Mission Day 将首次登陆中国内地

《Ingress》是一款虚拟与现实相结合的游戏，与现实的契合度非常高，这也是其吸引玩家的最大原因，《Ingress》中的世界就是玩家所在的世界，地图是由Google Map生成的，游戏需要开启手机的GPS和数据网络。

Mission Day是《Ingress》中的特色活动，限定时间内（通常是1天），要求《Ingress》玩家在举办城市指定的任务地点进行探索，来换取Mission Day的牌子，收集活动要求数量的牌子，即可录入个人信息，等候Mission Day成就牌子的发放。

Mission Day的成就牌子在国内玩家社群里应该算是“最昂贵”的，因为该项活动从来没有在内地举办过，很多内地的玩家都需要办理签证去往世界各地参加Mission Day的活动。现在，Mission Day即将首次登陆中国大陆。

这项活动最早起源于2015年4月25日在澳大利亚利兹举行的第一次Mission Day活动，Mission Day的成就牌也是在那个时候加入这个游戏，在之后一年里，这项活动在全球各地的玩家社群中风靡，但是从来没有来到过内地。

就在活动诞生一年之后，为了更好地将Mission Day带到玩家所在的城市，官方允许个人申请，但是想要成功申请可不是件容易的事情，最好是能提前联系当地的旅游部门，告诉他们什么是《Ingress》和Mission Day是怎样一种活动，获得旅游部门的支持可以让申请更顺利。





业绩不佳，DeNA 结束 11 款手游的运营工作

6月1日，DeNA宣布于6月2日宣布结束11款手游的运营。结束运营的11款游戏包括扑克牌AVG《风与拉尼娜》（风とラニ－ニャ）、麻将游戏《雀神纪事》（雀神クロニクル）、三消游戏《Juicy Panic》（ジュ－シ－パニック！）、解谜游戏《前进！翻滚动物》（进め！コロコロアニマルズ）、跑酷游戏《勇气突击》（ブレイブダッシュ）、《乌玛乌玛》（ウ－マ－ウ－マ－）、射击游戏《战斗追寻》（バトルクエスト）、益智游戏《鲜果僵尸》（フレッシュネスゾンビ－ズ），以及《饥饿的女孩》（ハングリ－ガ－ル）、《蚂蚁冒险》（アンツアドベンチャ－）、《泡泡仙境》（バブルワンダ－ランド）。其中《风与拉尼娜》于去年10月22日才正式上架，其余则多为14年开始运营的手游。

此外，《进击的巨人 通向自由的咆哮》也将于7月29日停止运营，其游戏内付费项目将于6月30日终止。这款游戏于2014年2月正式发布，游戏玩法类似于《部落冲突》，总运营时间约900天。这款游戏表现并不算好，不过玩家还可以期待预计会在今年发布的新的《进击的巨人》改编游戏。



《精灵宝可梦 GO》官方再次公布游戏细节

在进行了一段时间的实地游戏测试之后，《精灵宝可梦 GO》（旧译《口袋妖怪 GO》）的官方于五月底公布了一些游戏细节。

此次官方公开的游戏细节图显示，玩家可以在捕捉精灵之后对其进行训练并通过孵化器帮助精灵完成三段进化。同时《精灵宝可梦 GO》在博客中透露，根据实地测试的玩家反馈和建议，他们将会在游戏中添加更多功能，并在之后进一步增加实地测试地区。

据官方博客的信息，精灵道馆（Pokémon Gym）会出现在一些特定的真实地点中。当玩家想要测试自己的精灵时需要夺取一个属于自己的道馆，而空道馆则需要玩家在其中放置精灵来宣示主权。当玩家在友方道馆（Friendly Gyms）防御成功之后可以获得提升。当然，道馆的级别越高就需要部署越多的强烈精灵来防御，玩家也可以去踢别人的馆，除了单独前去踢馆，也可以和朋友组队前往。

在博客的最后，《精灵宝可梦 GO》官方还表示，在经过长时间的内部测试之后，目前为止还没有一个玩家的初始精灵妙蛙种子成功进化成妙蛙花。



留白

类型	图片	价格	免费
平台	双平台	推荐人群	摄影爱好者

手机应用呈爆炸式增长的如今，无论哪一个种类的软件，除了一个遥遥领先者（例如聊天类的《微信》、社交类的《微博》、购物类的《淘宝》）在前方傲视群雄，总有一大堆新晋的同类软件跟在后面绞尽脑汁地加入“特色”来吸引用户。

这款《留白》也是一款这种以特色取胜的图片类软件，在《美图秀秀》把持着图片类软件头把交椅的如今，留白这款应用只突出了一个词——“白”。从进入应用开始，用户看到的几乎只有黑白两种颜色，并且正如软件名描述的那样，更多的都是大片大片的“空白”。软件分为“个人”和“广场”两个大类，有点类似微信“朋友圈”的味道，“个人”中看到的是自己发布的图片，而“广场”则可以看到其他用户的作品。应用中的重头戏是制作自己的“留白”图片，其制作过程已经不能用“傻瓜式”来形容了，几乎可以说是“机械式”地根据提示然后“下一步”就可以了。制作出的成品是“日期+文字+图片”的一张混合型卡片，仍然是处处彰显着“留白”风格，其中文字部分采用的还是复古的繁体写法，不过简约的构图并没有让复古式的字体和现代化的图片显得格格不入，反而让人觉得相得益彰。

总的来说，这款《留白》个人比较推崇，尤其适合那些想要拍出有意境却有耐不下性子去慢慢修改图片的用户，保证让你朋友圈里的晒图提升格调。

直播吧

类型	体育	价格	免费
平台	双平台	推荐人群	体育迷

过去的几年，体育比赛的视频直播逐渐从电视机转移到了互联网上，加之便携设备的大量普及，体育迷们也养成了周末躺在床上抱着手机、平板电脑看比赛的习惯。不过由于版权问题，不同项目、不同场次的比赛直播权分别把持在不同的视频网站手上，这就导致为了更加齐全地观看比赛，用户不得不下载一个又一个视频应用，比如看英超要下载《乐视视频》，看西甲要下载《PPTV》，看NBA又要下载《腾讯视频》……结果就是各种各样的视频应用充斥在体育迷的手机里。

就算装这么多应用不是问题，但一场接一场去寻找比赛也是个麻烦事，所以这款《直播吧》就是瞄准了体育迷，把大家观看视频直播变回一件享受的事情。《直播吧》的比赛视频直播以篮球和足球为主，首次使用时会要求用户选择自己喜爱的一个或多个球队，之后但凡有这些球队参加的比赛开始前，系统都会为用户推送消息，提醒用户及时观看直播。进入主页后直接就是直播节目的列表，分别是“关注”、“重要”、“全部”和“已结束”，第一个列表里是玩家关注的球队的比赛列表，第二个是当天比较重要的比赛的列表，第三个则是当天全部场次的比赛列表，最后的“已结束”顾名思义就知道是当天已经比完的场次，收录的都是已经结束的比赛录像或者集锦。

除了可以直接观看直播场次，随着不断更新，《直播吧》也加入了“新闻”、“数据”、“论坛”等功能，展露出要做成综合体育应用的势头，总之要是体育迷，《直播吧》可千万别错过了。



趣读

类型	阅读	价格	免费
平台	双平台	推荐人群	阅读爱好者

便携设备的普及，使得我们的阅读时间变得越来越松散，虽然这样的好处是随时随地都可以通过接收最新信息的方式来打发时间，但真正可以阅读到的高品质内容却越来越少。于是便携设备上的阅读软件开始走起了两个极端：要么是不分雅俗（但大多是“俗”）一股脑将网络上的文字全部聚合起来，然后通过关键字来分类向用户推送信息，简单粗暴但是质量堪忧；要么就是作者名气很大、文章排版精美、插图精挑细选的精品阅读软件，这些文章格调确实高，但有时候确实也让人觉得看不懂和脱离实际生活。

相对而言，这款《趣读》算是找到了一个折衷的办法，虽然也是聚合类阅读应用，但是其中收录的文章大半经过了编辑们的挑选，因而阅读品质是可以得到保障的，同时因为文字多突出一个“趣”字，所以读起来大都轻松欢快，不会给人太过沉重的感觉。整个应用的界面设计也相对单一，主要采用黄白两色，虽然看上去不是那么精致，但也算简洁明快。另外还有一个特点，由于用户数还不是很多，因而文章后面的评论内容不多，但是仅有的那么几条却都是用心回复的，看得出都是忠实用户，比起那些使用人数众多的应用里，文章后频频出现的引战甚至是对骂回复要好得多。不过这是一个悖论，因为用户数少也意味着应用的推广还不到位，也许使用的人多起来了，这份吸引人的宁静也就消失了。



什么值得买

类型	购物	价格	免费
平台	双平台	推荐人群	剁手族

《什么值得买》是由网购产品推荐起家的同名网站推出的手机客户端，同时也是集媒体、导购、社区、工具属性为一体的消费决策平台，因其相对中立、专业而在众多剁手爱好者中树立了良好口碑。

这个网站最早以收集各个购物网站的优惠信息为主，后来逐渐加入海淘、原创、资讯、众测百科等多个频道，其内容大部分来自网友推荐，每天通过网站本身、RSS、各手机客户端及各浏览器插件推送商品特价信息，帮助广大网友买到更有性价比网购产品，然后这些信息也被完整地收录在了手机客户端上。

目前客户端上可以看到几个主要频道。“优惠精选”，该频道每天不断更新国内的促销信息，包括特价商品和促销活动，每天为网友提供准确的网购产品特价信息。优惠信息大部分来自于网友爆料，经过编辑审核后的内容将送达用户并得到大量网友的评价，形成口碑沉淀的闭环。“海淘专区”是针对海淘用户推出的消费频道，包含海淘优惠产品、海淘晒单、海淘经验攻略、海淘消费提示等。“发现频道”中也有大量优惠信息，内容来自于网友爆料，品类较广并且更新的速度较快，是优惠精选的补充及扩展，可以减少用户为了购物寻找优惠所花费的精力。“晒物广场”里则是网购产品的分享平台，每天发布网友真实购买经历和商品体验，大多是较难买到的海淘物品，涵盖电脑数码、服饰鞋包、运动户外等各大品类，已成为网友购买前参考的重要“数据库”。另外的“经验盒子”、“资讯中心”则是偏向提高会员吸引力的内容了，包括各行业新品发布、业界动态和海淘情报，呈现时效性和价值性的精选资讯。

无论是想在国内电商购物找点优惠，还是想学习海外购物的经验——总而言之只要你是个网上剁手族，这个《什么值得买》还是非常值得下载的。

本体免费（含课金要素） Android/iOS



女武神连接

ヴァルキリーコネクト

◆Ateam◆日版◆RPG

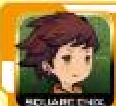


本作以北欧神话作为主题，其精美的画风和豪华的声优阵容使得游戏一上架便获得不少关注。故事讲述神、巨人、神兽以及人类在世界树的加护下一同生活了很长一段时间，但现在世界的均衡开始崩溃，玩家需要扮演冒险者与一众女武神一同为拯救世界而开始旅行。战斗系统采用自动战斗的模式，经过一段时间后队伍的成员就能发动技能，让战况变得更有利。此外，若把持有相同的“Limit Burst”的队员编入同一个队伍里的话，就能最多5人进行连携发动强力的攻击。在培育角色方面，除了进化和强化之外，还能给角色选择装备，装备亦可进化和强化，并且所有的角色都能进化到5星，进化到5星的时候角色便会展露其真正的姿态。这代表只要肯花点时间，不需要抽蛋也可获得5星角色。





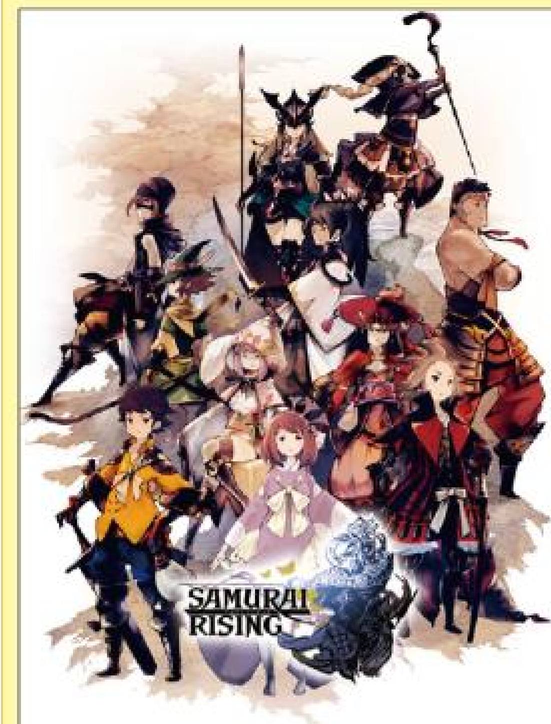
本体免费（含课金要素） Android/iOS



武士崛起

サムライ ライジング

◆Square Enix◆日版◆A・RPG



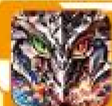
本作是一款兼具日式风格与欧洲幻想风格的动作角色扮演游戏，故事发生在名为“西域”的异世界，主人公醒来时遗忘了自己的过去和使命，在“现人神”东云的指引下，主人公与她一同展开了讨伐“荒神”、回收水晶的旅程。游戏共设置了11种职业，既有武士、盗贼、阴阳士等日式职业，也有龙骑士、黑、白、赤魔道士等《FF》玩家熟悉的职业。不同职业在攻击力、速度、射程、HP和MP能力方面有不同的倾向。角色还拥有主动技能和支援技能两类特技，玩家可以根据喜好进行育成，配合丰富的装备打造自己的队伍。战斗系统简单直观，按住触摸屏控制角色移动，划动进行回避，点击可发动攻击或技能。当然，也对应全自动操作。高难度任务支持最多4人协力游玩，挑战强大的BOSS，根据破坏“荒神”的部位，得到的报酬也各有差异。由于刚刚开服不久，课金要素目前主要用于抽取角色。







本体免费（含课金要素） Android/iOS



龙之计划

ドラゴンプロジェクト

◆Colopl◆日版◆A・RPG



开发了高人气手游《白猫计划》的Colopl在日前上架的这款《龙之计划》，是一经公布便一直受到业界重视的作品。本作是一款富含爽快动作要素的王道A・RPG，类似于掌机平台上的狩猎类游戏。接受任务→讨伐BOSS→收集素材→制作强力装备，就是本作的大致流程。任务分为主线和支线任务，主线任务主要用于推进剧情发展，支线任务则用于赚取素材和任务报酬，且只要满足特定条件就能立刻达成，可以与主线任务同时进行。另外不接任务也可以直接前往野外打怪升级，并且还能与其他玩家相遇，组队挑战BOSS，很有MMORPG的感觉。动作要素方面，本作只用一根手指就能完成全部的操作，非常便利。武器分为片手剑、大剑、双剑、长枪和弓箭五种，玩家一次可以装备三种武器，在战斗中视情况切换。武器与防具还可以通过附魔来使用特定的技能，组合要素可谓无限大。



本体免费（含课金要素） Android/iOS



WANDER CROWN 七大陆与被遗忘的岛国

WANDER CROWN 七大陆与被遗忘的岛国

◆Clover Lab◆日版◆RPG



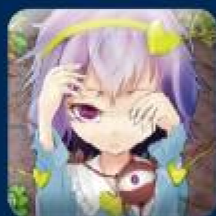
游戏的故事舞台设定在辽阔的七座大陆以及被人们遗忘的岛国，整个世界正面临着灾难侵蚀的危机，玩家需扮演一位无名少年，与伙伴们一起展开拯救世界的旅程。本作的操作十分简单，仅需一根手指即可完成攻击、移动、回避、魔法等战斗指令。在战斗中，玩家可以使出强力而华丽的连携技，而连携技的发动条件则需要玩家根据角色之间的关系以及指令特性进行探索，富含战略性。此外，本作还收录了精灵、兽人、矮人等战斗职业，只要提升与伙伴之间的亲密度，就会触发独特的“角色任务”，获得丰厚报酬。游戏还准备了专用的角色故事剧本，让玩家能更好地体验到角色们的魅力。本作还拥有华丽的声优阵容，日笠阳子、户松遥、小山力也等名声优的同台演出，想必也能吸引不少声优厨的关注。





下载空间站







转眼间，灼热的炎夏高调到来，莘莘学子在名为高考的转折点上竭尽全力，以求迈向更好的未来。一旦进入暑假，自然是学生们外出玩乐的天堂，同时也是游戏的淡季。本期的“下载空间站”栏目会继续为大家推荐10款有趣的下载游戏，在大作井喷的9月到来之前，不妨来尝试一下这些别具一格的作品吧。

栏目主持：古林



Polara

ポラ−ラ –Polara–

3DS

Flyhigh Works	ACT	动作	日版	400 日元
1 人	2016 年 4 月 13 日		无对应周边	全年龄

本作是一款体验爽快的跑酷游戏。玩家需要控制主角拉拉在城市里不断地穿梭，而城内有许多监视的射灯，拉拉前进时不能被射灯发现。除了巧妙地避开射灯外，拉拉还有专门对付射灯的方法，那就是她身上穿着的特殊服装。这套服装可以改变颜色，只要将服装改为与射灯相同的颜色，这样即使被照到也不会被发现。而如果被照到时是不一样的颜色，就会因被发现而导致游戏失败。射灯只有两种颜色，但形状千奇百怪，甚至有些还会运动，非常考验玩家的反应能力。





绘图方块e7

ピクロスe7

3DS

Jupiter	PUZ	益智	日版	500 日元
1 人	2016 年 4 月 27 日		无对应周边	全年龄

搭载了指引功能的“《绘图方块e》系列”的第7弹，本作中可以游玩20×15的大型绘图方块，并且绘图方块模式中的150个谜题都是巨大绘图方块。追加了标记功能，能对未确定的格子做记号，而且不带惩罚机制，遇到复杂的谜题时非常便利。触控操作的种类也得到了增加，以前需要按住十字键或滑杆才能用触控笔进行的操作，本作只要按一下十字键或滑杆就可以进行。另外如果主机中有《绘图方块e》、《绘图方块e2》、《绘图方块e3》的存档，还会追加特别的关卡。





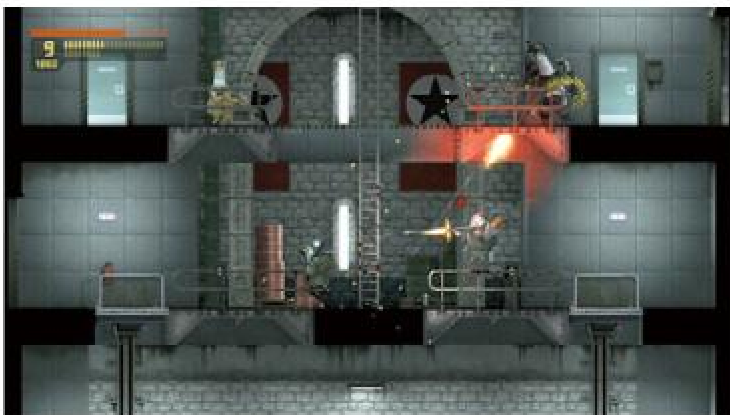
火箭鸟2 进化

Rocketbirds 2: Evolution

PSV

CrossFunction	ACT	动作	日版	2159 日元
1 ~ 4 人	2016 年 4 月 26 日	对应交叉存档 /PSV TV		15 岁以上

由新加坡团队Ratloop打造的《火箭鸟》续作经过革命性的进化后终于登陆PSN。2代剧情延续前作，敌方BOSS噗子基并没有身亡，主人公铁汉雄鸡则再度踏上了战斗之旅。本作在系统和操作手感上都进行了大幅强化，右摇杆可以自由控制瞄准角度，武器种类也丰富了很多，战斗异常惨烈。解谜方面可以用电话命令敌人，甚至是展开心灵控制。全新的“救援任务”模式支持单机游玩和多人联机协作。所有版本都包含日、英双语语音，港版和日版还内置有简体中文字幕。





小小勇者

フェアルーン

PSV

Flyhigh Works	RPG	角色扮演	日版	500 日元
1 人	2016 年 4 月 27 日	对应 PSV TV		全年龄

本作是一款8-Bit风格的小游戏，但麻雀虽小五脏俱全，不仅具有传统的RPG设定，场景还设置有谜题。玩家除了练级之外，还需要探索地图寻找隐藏要素才能开启通往下一关的道路。游戏的操作方式十分简单，勇者主角利用“魔法之剑”与怪物战斗提升等级，要注意怪物等级高的话，战斗会十分困难。在场景中会生长回复HP的“不可思议草”，玩家在发现这种草后可以以此为据点，一边提升等级一边拓展探索范围。比较适合在闲暇之余游玩的轻松类作品。



东方苍神缘起V

东方苍神缘起V



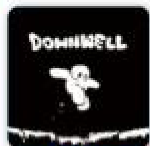
Mediascape	RPG	角色扮演	日版	3000 日元
1 人	2016 年 4 月 28 日		对应 PSV TV	12 岁以上

高人气作品“《东方》系列”的二次创作游戏。故事中，幻想乡突然被神秘的浓雾笼罩，这场浓雾虽然对人类没有影响，但却会削弱妖怪的力量。由于担心这是别有用心的人企图挑起人类与妖怪之间冲突的阴谋，博丽神社的巫女灵梦与她的同伴们一起再次踏上解决异变之旅。本作是正统的复古型王道RPG，能力与特技完全不同的同伴能收到10人以上，可以根据敌人的能力特征，组成最适合的队伍前去讨伐。主线通关与耐玩要素的游戏时间可达100小时以上。



下井大战

Downwell



Moppin	ACT	动作	日版	500 日元
1 人	2016 年 5 月 26 日		无对应周边	12 岁以上

本作原是一款由独力开发者制作的2D动作游戏，后因大受好评，才正式在主机、PC及智能手机平台上发行。玩家需操作主人公进入怪物横行的井内，以到达井底为目标前进。对付挡路怪物的方法是用脚上穿着的枪靴进行攻击，不过枪靴有弹数的概念，一次跳跃中的发射次数是有限制的，只有落地或踩到怪物才能重新上弹，如果是后者的话还能利用怪物进行再次跳跃，这样连击数就不会中断。如何保持在不落地的情况下提高最大连击数，就是本作的乐趣所在。



不可思议之点连线3D 童话篇

不思议な点つなぎ3D メルヘン编



Collavier	PUZ	益智	日版	800 日元
1 人	2016 年 5 月 25 日		无对应周边	全年龄

一款风格可爱的益智型游戏。游戏中，玩家需要协助星神大人，引导与爱欺负人的继母一同生活的少女走向幸福生活。游戏方式是连点解谜，即利用星神大人准备好的点，把它们连接起来制作出各种各样的道具，然后把这些道具交给需要的人。本作收录的问题数多达90个，道具的种类也相应增多。故事剧本量增加，不仅前作登场的角色会出场，新角色也有相当的数量。而本作还新增了一个自定义房间的模式，用连接点取得的道具可以用于自由装饰房间。



Henri 安丽

Henri-アンリ-



Hit-Point	ACT	动作	日版	500 日元
1 人	2016 年 6 月 1 日		无对应周边	全年龄

本作由智能手机平台移植而来，是一个属于取得翅膀的少女“安丽”的故事。针山、铁球、巨大生物……玩家需要跨越种类繁多的陷阱与敌人，逐渐潜入迷宫深处，体验更深层的恐怖！本作是一款难度极高的2D动作游戏，虽然操作方式仅有左右移动和跳跃，但关卡却充满了突发性的难度，许多出其不意的恶意陷阱让玩家一遍又一遍地受苦。玩家最初只有一条命可供闯关，但伴随经验值的积累，生命数也会上升。总的来说，本作适合那种充满挑战精神的玩家尝试。



幕末浪漫第二幕 月华剑士 月中芳华 散落月下

幕末浪漫第二幕 月华の剑士～月に咲く华、散りゆく花～



SNK Playmore	FTG	格斗	日版	1000 日元
1～2 人	2016 年 5 月 25 日		对应交叉游戏	12 岁以上

本作原本是1998年由原SNK推出的剑戟2D格斗游戏，在辗转数个平台后，如今同时登陆PSV/PS4平台。以“四神”和“地狱门”为中心，幕末时期的剑士们命运相互纠缠在一起。含隐藏角色在内，游戏共有18名角色可供选用，而且每个角色均对应“力”、“技”及隐藏的“极”三种剑质，能发挥出截然不同的性能。另外还有“弹返”、“升华”、“潜在奥义”、“乱舞奥义”等多种多样的系统，对战乐趣极高，且对应跨平台的联机对战。



巡界之克雷西亚

巡界のクレイシア



Kemco	RPG	角色扮演	日版	1080 日元
1 人	2016 年 6 月 1 日		无对应周边	12 岁以上

故事发生在三大种族和平共存的世界“克雷西亚”，这里每隔十年就会发生一次灾厄，再临的魔王又让世界陷入了混沌之中。渴望和平的人们召唤了异世界的勇者，玩家就要扮演这些勇者去讨伐魔王。游戏是一款幻想风格的正统RPG，反复使用同种武器提升“留恋度”后，就能习得新的特技，此外装备魔石也可以对武具附加丰富多彩的效果。除了主线剧情外，完成支线任务可以获得对冒险有益的道具，此外测试队伍实力的斗技场以及怪物图鉴也增加了耐玩度。



怪物猎人X

◆ACT◆Capcom◆日版
◆2015年11月28日

[illegible]

更新日期：[illegible]

[illegible]

任务解说

[illegible]

マリオ・白いドンキ-コング?

[illegible] 2016年6月10日

[illegible]	[illegible]人	主任务条件	讨伐20只小雪狮子		
[illegible]	[illegible]	副任务条件	–		
[illegible]	[illegible]山（昼）	参加条件	HR4以上	契约金额	400z
[illegible]额	3900z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

[illegible]先行配信的《马里奥》[illegible]。任务要求的小雪狮子[illegible]、6、7、8区。完成任[illegible]得用于制作随从猫武器“[illegible]ハンマ–”和“マリオネコ”[illegible]、“ルイ–ジネコ”系列[illegible]具的素材“ス–パ–キノコ”。

火山の[illegible]アイテム[illegible]！

更新日期：2016年6月17日

任务类型	采集	主任务条件	取得7000点龙历院点数		
任务等级	★7	副任务条件	–		
地点	火山	参加条件	HR4以上	契约金额	1800z
主任务报酬金额	18000z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

异常烦人的采集任务，不过任务报酬中有大几率获得金蛋（金のたまご），有需要的玩家还是可以来试试的。完成任务最快的方式就是搬运6区的火药岩，但至少也要搬运3次，单人时可以先采集够10个燃石炭再去搬第一个，有条件的话叫齐3个小伙伴一起搬运，省时又省力。另外任务中必定在6区乱入镰蟹，由于副任务对其没有要求，所以建议用猫猎人来搬运，方便绕过它。

ゼルダの传说・勇者、ふたたび

更新日期：2016年6月10日

任务类型	猫猎人	主任务条件	狩猎1只野猪王		
任务等级	★4	副任务条件	–		
地点	斗技场	参加条件	HR4以上	契约金额	500z
主任务报酬金额	4200z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

早期先行配信的《塞尔达传说》联动任务。野猪王的横冲直撞比较烦人，建议拉远距离用回旋镖战斗，近身时要保持在其侧面，但也不要离得太近，免得被冲撞波及。完成任务后能获得用于制作随从猫武器“ネコのタクト”和“リンクネコ”系列随从猫防具的素材“风のタクト”。

どうぶつの森・ピクニックの日

更新日期：2016年6月10日

任务类型	猫猎人	主任务条件	取得3000点龙历院点数		
任务等级	★5	副任务条件	–		
地点	古代林（昼）	参加条件	HR4以上	契约金额	700z
主任务报酬金额	6300z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

早期先行配信的《动物之森》联动任务。完成任务比较快的方法就是用有“黄金鱼狙いの术”的猫去3区钓王锦鱼，两条即可收工。完成任务后能获得用于制作随从猫武器“监视员のつるはし”、“秘书のバインダ–”和随从猫防具“おめかしリセットさん”、“おめかししずえさん”的素材“デザインパレット”。

メトロイド・特殊任务

更新日期：2016年6月10日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只黑狼鸟		
任务等级	★7	副任务条件	成功进行4次乘骑攻击		
地点	地底火山	参加条件	HR4以上	契约金额	1500z
主任务报酬金额	14400z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

早期先行配信的《银河战士》联动任务。任务中的黑狼鸟为狩猛化状态，初始位置和濒死时睡觉的位置都在7区。因为黑狼鸟几乎不会在炎热地带活动，故可以不带冷饮狩猎。完成任务后能获得用于制作轻弩“ア–ムキャノン”和“バリアス–ツ”系列、“ゼロス–ツ”系列防具的素材“サムスコイン”。

ゼルダの传说・力と知恵と勇气

更新日期：2016年6月10日

任务类型	大连续狩猎	主任务条件	狩猎所有大型怪物		
任务等级	★7	副任务条件	成功进行4次乘骑攻击		
地点	斗技场	参加条件	HR4以上	契约金额	2700z
主任务报酬金额	26700z	副任务报酬金额	2400z	时间限制	50分钟

任务解说

早期先行配信的《塞尔达传说》联动任务。任务要求依次狩猎巨兽、夜鸟和碎龙。完成任务后能获得用于制作片手剑“勇者の剑”、弓“勇者の弓”和“勇者”系列防具的素材“トライフォ–ス”。



スタ-フォックス・雪山决战！

更新日期：2016年6月10日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只雪狮子		
任务等级	★7	副任务条件	成功进行2次乘骑攻击		
地点	雪山（昼）	参加条件	HR4以上	契约金额	1100z
主任务报酬金额	10800z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

早期先行配信的《星际火狐》联动任务。任务中的雪狮子为狩猛化状态，开始时在6区。完成任务后能获得用于制作随从猫武器“ブニャスタ–”和“フォックスネコ”系列随从猫防具的素材“ア–ウィン搭乘券”。



潜入任务 潜口龙を狩猎せよ！

更新日期：2016年6月10日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只潜口龙		
任务等级	★7	副任务条件	破坏潜口龙的前爪		
地点	旧砂漠	参加条件	HR4以上	契约金额	1000z
主任务报酬金额	9300z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

任务中的潜口龙为狩猛化状态，开始时在7区，只会在2、7、3区活动，记得带上冷饮（ク–ラ–ド リンク）。要完成副任务的话，建议先用爆弹或集火攻击打出硬直，再把它钓上来后集中攻击前爪。



崩龙激震

更新日期：2016年6月10日

任务类型	特殊	主任务条件	讨伐1只崩龙		
任务等级	★7	副任务条件	–		
地点	极圈	参加条件	HR8以上	契约金额	2400z
主任务报酬金额	23100z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

任务内容和集会所的上位崩龙一样，但这里的崩龙攻击力极高，如果防具升到极致还是被秒杀的话，最好用武士道风格来应战。



狂气と破坏の化身

更新日期：2016年6月3日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎怒食恐暴龙和激昂金狮子各1只		
任务等级	★7	副任务条件	–		
地点	遗迹平原	参加条件	HR8以上	契约金额	3100z
主任务报酬金额	30300z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

双怪同场任务，怒食恐暴龙和激昂金狮子的初始位置分别是8区和4区。它们的活动范围有不少重叠的部分，所以“こやし玉”是必备道具。建议先和怒食恐暴龙战斗，因为它的换区行动非常频繁，如果放任不管的话非常容易与激昂金狮子合流，对狩猎造成阻碍。



夜鸟の狩猛警报！！

更新日期：2016年6月3日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只夜鸟		
任务等级	★7	副任务条件	破坏夜鸟的头部和翼		
地点	孤岛	参加条件	HR4以上	契约金额	1100z
主任务报酬金额	10200z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

任务中的夜鸟为狩猛化状态，开始时在3区出现。虽然夜鸟的强度不怎样，但披上了下载任务和狩猛化的光环后，攻击力提升了一大截，还是要小心一些。



绝对强者

更新日期：2016年5月27日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只轰龙
任务等级	★7	副任务条件	破坏轰龙的爪并切断尾巴
地点	雪山（夜）	参加条件	HR4以上
契约金额	1900z		
主任务报酬金额	18300z	副任务报酬金额	2700z
时间限制	50分钟		

任务解说

仿《MHP2》的经典任务，不过任务中的轰龙为狩猛化状态。它的初始位置在8区，记得带上热饮（**ホットドリンク**）。



白银の世界で荒天に吠える

更新日期：2016年5月27日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只雷狼龙
任务等级	★7	副任务条件	破坏雷狼龙的头部和前爪
地点	冰海	参加条件	HR4以上
契约金额	1700z		
主任务报酬金额	16500z	副任务报酬金额	2700z
时间限制	50分钟		

任务解说

任务中的雷狼龙为狩猛化状态，初始位置在有斜坡的3区。前期在3区战斗时最好不要在场景下方的悬崖边，否则很容易掉落回到1区，往返会浪费不少时间。副任务要求的头部要破坏两次才算完全破坏，另外雷狼龙在超带电状态下，前爪的伤害吸收会变高，建议先破坏头部，等其进入超带电状态时再去攻击前爪。



その怒り、制止不能

更新日期：2016年5月25日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎2只怒食恐暴龙
任务等级	★7	副任务条件	–
地点	斗技场	参加条件	HR8以上
契约金额	3100z		
主任务报酬金额	30300z	副任务报酬金额	–
时间限制	50分钟		

任务解说

双怪同场任务。两只怒食恐暴龙挤在如此狭小的场地内简直可怕，入场后最好立马用“**けむり**玉”遮挡视线，再利用栅栏形成单挑的局面。不过怒食恐暴龙本来就不太好对付，建议对第一只多使用陷阱和陷阱肉进行速杀，期间可别忘记了丢“**けむり**玉”尽可能保证不被第二只发现。也可以面对第一只时把睡眠肉或麻痹肉留着，万一被第二只发现了，就把肉放到地上，谁吃到了就隔离谁，再次形成单挑的局面，不过“**けむり**玉”在这之后就没有作用了，换成闪光玉会比较好。



红莲なる空の王

更新日期：2016年5月25日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只雄火龙
任务等级	★7	副任务条件	成功进行2次乘骑攻击
地点	火山	参加条件	HR4以上
契约金额	1600z		
主任务报酬金额	15300z	副任务报酬金额	2700z
时间限制	50分钟		

任务解说

任务中的雄火龙为狩猛化状态，开始时在10区出现。因为有着下载任务和狩猛化的光环，雄火龙比平时难对付得多，不想太费时间的玩家还是备齐闪光玉来狩猎吧。



锤と戈の竞演

更新日期：2016年5月13日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎爆锤龙和炎戈龙各1只
任务等级	★7	副任务条件	成功进行3次乘骑攻击
地点	立体斗技场	参加条件	HR4以上
契约金额	1800z		
主任务报酬金额	17700z	副任务报酬金额	2400z
时间限制	50分钟		

任务解说

双怪同场的任务。场地没有栅栏、两只怪物都可以爬上的藤蔓，所以场面必定非常混乱。开始时最好使用“**けむり**玉”遮挡视线，另外场地下方的击龙枪是可以使用的，战斗时不妨利用一下。



荒ぶる连峰

更新日期：2016年5月13日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎尾槌龙和巨兽各1只
任务等级	★7	副任务条件	成功进行3次乘骑攻击
地点	斗技场	参加条件	HR4以上
契约金额	2100z		
主任务报酬金额	20700z	副任务报酬金额	2400z
时间限制	50分钟		

任务解说

双怪同场的任务，同时面对两个如山般大的怪物确实让人感觉压力山大，不过好在可以使用栅栏。最好先对付比较容易移动的尾槌龙，巨兽的移动速度慢，建议留到最后对付。



经过苦苦等待，官方终于公布了本作的发售日。从目前公开的情报以及宣传视频来看，本作不仅画面精美，战斗动画有模有样，而且《怪物猎人》要素十分丰富，看来是值得期待的一款作品。那么本次前线就为大家带来后续的情报吧！



POCKET HALO 光盘视频收录

序盘故事

故事发生在骑手们的村子里。主人公、莉莉阿、修巴尔三名青梅竹马来到森林，捡到一个闪耀着美丽光辉的怪物蛋。因为对骑手这个职业的憧憬，主人公开始模仿骑手，举行了一个“羁绊”仪式。但是原本只抱着游戏心态开始的仪式，没想到却真的孵出了一只雄火龙幼崽，没携带羁绊石却能孵出怪物的主人公让村民们感到惊讶。但就在此时，突如其来的灾难“黑之凶气”降落，不单是村落遭到损害，也给莉莉阿和修巴尔带来了心灵创伤……

灾难过去一年后，主人公获得村长授予的羁绊石，成为了骑手。主人公与一同通过试炼的搭档导航猫结伴，决心前往外面的世界旅行。而目的地则是——猎人的世界。

游戏系统

战斗



主人公能与复数的随从怪物组成队伍出去冒险，但场景上的战斗则是主人公与一只随从怪物出场。战斗胜利后获得的经验值能让主人公和队伍里的随从怪物升级，冒险途中还能切换队伍内的随从怪物。

看穿敌方怪物的攻击倾向并在“正面交战”中胜利的话，就能提升随从怪物的羁绊。积累羁绊槽就能使用骑手的特技或随从怪物的技能，羁绊槽达 MAX 状态时就能骑乘随从怪物，使出强力的羁绊技！



◀在骑乘状态时使用可以一击逆转的“羁绊技”！







▲针锋相对的“正面交战”！

►在战斗中与随从怪物加深羁绊后就能骑乘它们，骑乘后根据怪物的种类能做出例如跳跃、隐密行动、水上移动等特殊动作！

传承仪式

玩家可以在本作中探索怪物巢穴并采取它们的蛋，把蛋带回厩舍的话，就能孵化它们并与之缔结羁绊，让它们成为随从怪物。而随从怪物还拥有隐藏能力，要觉醒这种能力则需要“传承仪式”。即使是同种的随从怪物，能力也不一定相同，而传承仪式能引出怪物的个性，让我方战斗更加有利。



►选择想要传承的“羁绊遗传因子”，因子可追加在想要传承的怪物遗传因子槽的相同位置里。不断重复传承仪式的过程可使怪物觉醒隐藏能力。

伝承の儀
ウルクスス　LV1　経験値 18
最大HP 56　素早さ 5
攻撃力 25　成長型 普通
防御力 26
種族 牙獣種
レア度 ★2
イャンクック　LV1　経験値 14
最大HP 53　素早さ 6
攻撃力 23　成長型 早熟
防御力 26
種族 鳥竜種
レア度 ★2
1/6

通信对战

本作中可以带着自己喜欢的随从怪物组成队伍，与其他玩家进行一对一的“通信对战”，支持本地与网络通信对战。

►通信对战还搭载有表情技能，可以利用表情与朋友们一边对战一边愉快聊天。







人物介绍

修巴尔

「我有我的想法……」



主人公的幼时玩伴，虽然老实温柔，但拥有成为骑手的强大意志。



▲在经历了灾难后，修巴尔似乎发生了些改变。

西莫努

王立书士队调查部队的队长，年纪轻轻就拥有担任的队长一座的实力。对怪物和它们的生态、环境十分熟悉。

利贝尔特



拥有优秀狩猎技术的猎人，主人公和他相遇后开始学习猎人的价值观。

莉莉阿

「我认为有着只有我才能做到的事……」



主人公的青梅竹马，憧憬外面的世界。拥有活泼的性格，担任引领大家前进的姐姐一般的角色。



▲莉莉阿抱有和主人公、修巴尔不同的目的前往外面的世界。



PSV	伊苏Ⅷ 达娜之泪		Falcom
イース Ⅷ -Lacrimosa of DANA-		日版	对应人数未定
预定 2016 年 7 月 21 日	对应 PSV TV		7344 日元
A · RPG	动作角色扮演		

本作是Falcom旗下著名A · RPG“《伊苏》系列”时隔4年的新作，对应PSV和PS4平台，PSV版已确定在今年7月21日发售，而PS4版则预定在2017年，想抢先体验本作的玩家可以选择PSV版，下面来看看本作的情报。

文 乌冬 美编 香山

人物介绍

亚特鲁·克里斯丁

21岁 | CV：梶裕贵

有着显眼的红发和清澈的黑色瞳孔的青年，16岁时离开家乡，前往古代王国“伊苏”以及秘境“塞尔塞塔的树海”等地方冒险，年纪轻轻就作为冒险家声名在外。在一次乘坐客船隆巴尔迪亚号的航海旅程中，因被巨大的海洋生物袭击和其他乘员一起下落不明。

游戏概要





本作以格里克南面的盖德海上的小岛“塞壬岛”为舞台，系列主人公亚特鲁·克里斯丁在这里展开了新的冒险。系统方面除了有前作《塞尔塞塔的树海》中受到好评的“地图作成”外，还增加了会随着漂流者增加而扩大发展的“漂流村”以及由亚特鲁以外的漂流者们为守护据点而进行的“迎击战”等新内容。

序章

绝代的冒险家亚特鲁·克里斯丁，他的一生都在不停地冒险，并留下了百余册记录自己的冒险历程的“冒险日记”。这个便是其冒险日记之一“盖德海导航记”中记载的冒险故事。

《塞壬岛》

位于格里克南面多岛海——盖德海上的小岛之一，传说只要经过那片海域，船都会遭遇海难沉没。主人公亚特鲁从桑德利亚坐客船隆巴尔迪亚号前往埃雷西亚，途中船被巨大海洋生物袭击，乘客和船一起被卷入了海里。

亚特鲁醒来后发现自己身处遍布着耀眼白色沙子的海岸上，这里是有着“永远的被诅咒的岛”别称的塞壬岛。岛上保持着原始的自然、有着独自进化的奇妙生物和充满谜团的古代文明遗迹。

为了救助陆续被冲上岸的遇难乘客和对抗会袭击人类的“古代种”生物，亚特鲁他们在岛上构筑了据点“漂流村”。

不久，亚特鲁做了一个不可思议的梦，在梦里他来到了一个未曾见过的世界并遇见了一名蓝色头发的神秘少女。

为什么这个岛有着“永远的被诅咒的岛”的异名？究竟岛上蕴藏着怎样的秘密？还有自己梦里的少女究竟是什么人？亚特鲁的新冒险就从这种种谜团中开始了。



修梅尔

24岁 | CV：KENN

一个人[illegible]对自己的工作[illegible]分百达成目标[illegible]的货物一起漂[illegible]内容。使用的[illegible]

菈克夏

19岁 | CV：高森奈津美

加尔曼贵族罗兹威尔家的千金，平时很努力想表现出身为贵族的端正礼仪，但是高傲和顽固的性格经常让自己惹到麻烦和徒劳无功。漂流村里龙蛇混杂的环境令她感到困惑，可还是充分运用自己丰富的古代动植物知识，支持着亚特鲁等人的行动。

达娜－DANA－

？？岁 | CV：大西沙织

在亚特鲁梦中出现的蓝发神秘少女，和其楚楚可怜的外表相反，经常做出富有想象力的大胆行动，令周围的人大吃一惊。似乎是出生在埃雷西亚所没有的高度文明的地域，亚特鲁可以通过梦境来体验这名少女的境遇。

莉可塔

12岁 | CV：山本希望

在亚特鲁等人漂流到塞壬岛上之前就生活在岛上的少女，性格天真无邪，同时对岛上的地理和古代种习性了如指掌。从漂流到岛上的书籍那学到了很多知识和语言，不过由于学习内容相当片面，导致有时会说出非常奇妙的词句。莉可塔还一直等待着去岛上探索的“父亲”回来，不过……

萨哈德

41岁 | CV：木内秀信

出身于格里克地区的渔夫，个性爽朗豪迈。大大咧咧、直言不讳的言行有时会令贵族出身的菈克夏感到困扰，同时也很重情义、会流下男儿泪，是个让人无法讨厌的大海男儿。由于故乡还有家人，所以为了从塞壬岛离开协助亚特鲁等人。

系统

双主角

本作采用双主角系统，除了亚特鲁外，达娜作为另一名主人公登场。在塞壬岛探索时操作的是亚特鲁，在亚特鲁的梦中则要操作达娜进行冒险。达娜究竟是什么人？她为什么会出现在亚特鲁的梦中？这些谜团会随着两人的冒险逐渐明朗。





漂流村

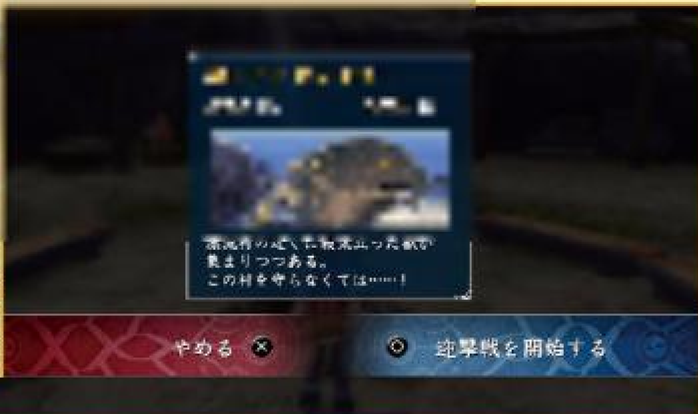
亚特鲁等人在探索期间，在塞壬岛上建设了供其他漂流者们生活的据点“漂流村”，初期的漂流村什么都没有。不过随着漂流者的增加，村子的设施也会慢慢变多，而且还会增加许多便利的功能，同时村子的外观也会发生变化。

◀[illegible]比。









迎击战

塞壬岛上的野兽有时会袭击漂流村，这时要利用村里的防卫设置进行抵御，这就是迎击战。迎击战可以自己亲自参加，也可以委任给村民进行，战斗完成后，系统会根据结果给出不同阶段的评价，评价越高战斗后获得的奖励就越好。

战斗系统

攻击属性

角色的武器分为斩、打、射三种攻击类型，不同的敌人对这三种攻击属性的抗性也不同，如果能针对敌人的弱点使用对应的属性进行攻击就能使伤害提高，同时造成了一定伤害的话还能让敌人进入“崩溃”状态。崩溃状态中敌人的弱点属性会消失，无论任何属性都能对其造成大伤害，还有掉落珍稀道具以及飞行类敌人暂时无法飞行等好处。


斩属性


打属性


射属性


风精灵之吻

▲菈克夏的专用技能，使用龙卷对前方的敌人进行打击，对飞行类型的敌人有特效。


力之刃

技能

除了一般的攻击外，各角色还能习得不同技能，战斗中消耗一定的技能点数（SP）就能发动技能对敌人进行打击，SP可以通过攻击敌人回复。

◀亚特鲁的专用技能，稍微蓄力后用剑做出大范围攻击。

撒网



▲萨哈德的专用技能，对前方一定范围投出渔网，被网住的敌人都会受到伤害。



审判

◀修梅尔的专用技能，瞄准后对远距离的目标进行狙击。



冰之刃

▲达娜的专用技能，向地面注入冷气，冷气再产生冰柱攻击周围的敌人。

手制陷阱



◀莉可塔的专用技能，在地上布置陷阱，踩到陷阱的敌人会暂时无法行动。

BOSS战

亚特鲁等人在探索塞壬岛的过程中会遇到被称为“古代种”的生物，古代种的外形虽然和一般的爬虫类、鸟类、鱼类类似，但明显拥有和岛外生物完全不同的生态，其中一些古代种还作为BOSS登场。





▲古代鸟类型的BOSS，不仅速度快，还会吐出火球攻击侵入者。



▲巨大变色龙类型的古代种，战斗中会通过变色和背景融为一体。



▲和巨大墙壁一体化的古代种，看上去是守护者某个古代遗迹的守护者。

PSV	卡里古拉		Furyu
Caligula－カリギュラ－		日版	1人
2016年6月23日	对应PSV TV		6458日元
RPG	角色扮演		

本作是一款主打黑暗系校园故事的原创RPG，自公布开始就以精美的人设、颇具特色的战斗系统而受到日系玩家的关注。这一辑《掌机王PLUS》为大家带来该作品的剧情、角色以及系统方面的情报，感兴趣的朋友赶紧一睹为快吧！

文 三味线 美编 香山

故事概要

"越是不能看的东西就越是想看。即使，在前方等待着的是地狱……如今在此地，崭新的学园、青春的大门已经打开。你，有知晓真实的勇气么？"

莫比乌斯，由虚拟歌姬 μ 创造出来的理想世界，在这里，对现实感到绝望的人都会被她的歌声拯救，并实现其人生理想。在莫比乌斯中，无论男女老少都会一直循坏过着3年的学园生活。在这个永远不会终结的乐园中，主人公们会看见什么呢？



角色介绍

特殊角色

μ

CV：上田丽奈

一款用以唱出用户组合起来的旋律的音色软件。在歌唱乐曲的过程中产生了自我意识，醒觉了拯救人类的使命，为人类创造出理想世界——莫比乌斯。

我方角色

主人公

CV：泽城千春

以脱出莫比乌斯为目标的"归宅部"部长。虽然是最迟入部的人，但以某件事为契机而从前部长笙悟手中接过职位，他将停滞不前的社团士气提升起来，并迅速展开归宅部活动。

柏叶琴乃

CV：村川梨衣

散发着清楚可人且有点成熟气息的治愈系美少女，外表看起来虽像是大小姐，但气质上又带有些许性感诱惑，在男生中十分受欢迎，是一名拥有大姐姐属性的角色。

佐竹笙悟

CV：武内骏辅

归宅部前部长，一双惺忪睡眼是他的特征。总是一副无精打采的样子，眼瞳深处隐秘着深深的绝望与想要回归现实的强烈意志。对同伴而言他就像是大哥一样。

系统介绍

战斗——"虚构连锁"

在战斗中，玩家需要利用空想力来进行招式衔接，这个系统就叫做"虚构连锁"。对同伴们下达指令后，空想就会可视化，预测敌我双方的行动。这些被预测的行动将显示到屏幕上，玩家可以一边观察一边提前选择适当的指令，完成虚构连锁，掌握战斗节奏。只要活用这个系统，无论是谁都能简单使出华丽的连击。



▶让同伴A对敌人使出击飞属性的攻击，敌人将陷入无防备状态。



▶接着同伴B对空中敌人追加攻击，在「空想」中能看到敌人被击中的预测。



▶最后同伴C继续选择对空攻击，预测画面也会更新，看到敌人被击落。

装备——"烙印"

游戏中的装备被称为"烙印"，是人类内心"留念之物"结晶化的产物，能在莫比乌斯的各地获得。

烙印共有三种类型：理论武装（攻击）、思想基盘（防御）、心的外伤（其他）。烙印数量多达100种以上，可以提升装备者能力值、附加技能。

烙印具有个体差异与稀有度之分，相同的烙印能力值和附着的技能也有所不同。



◀归宅部成员可切换烙印来战斗。



▲烙印可以在战斗后、迷宫里的"魂之残渣"中获得。

交流——"因果系谱"

与归宅部成员一样被困在莫比乌斯的学生多达500人以上，他们拥有各自的名字和资料，并且都在现实中抱有各种各样的烦恼，如今的他们忘却了烦恼，正在莫比乌斯中生活着。玩家可以通过交流、并以任务形式来解决这些学生的烦恼，提升他们的好感度，从而解放新技能，这些技能可以设置给归宅部成员，提升其战斗力。当好感度达到一定程度时，莫比乌斯内将开放因果系谱，玩家可以从中观察到学生们之间的关系。



◀每个学生都拥有烦恼，也就是说，任务数量也在500个以上？



◀获得的新技能可以在系统中给角色们配置。



◀在因果系谱系统中，学生们的关系一目了然。

支援角色

水口茉莉绘
CV：渕上舞

莫比乌斯学园的2年级生，与主人公同年级，举止言谈柔和，虽然是模范般的优等生类型，但无论是谁都能毫无防备地接近她。对于组成归宅部，并进行各种奇怪活动的主人公一行人并不深究，而是默默守护着，时而作为友人提供支援。

响键介
CV：苍井翔太

佩戴眼镜的时尚少年，喜欢讽刺他人且性格有些许傲慢。曾作为一名乐师阻碍过主人公众人，但在战斗后加入了归宅部。他的净化音效（即武器）是一把等身高的大剑，腰部生出了人类身体所没有的羽毛，这羽毛是否象征了他的心灵呢？

敌对角色

米蕾
CV：中村绘里子

将莫比乌斯内的梅林度假村作为城堡根据地，与追捧她的男性过着悠哉的生活，是一名如女王般的角色。因拥有绝美的姿容与高人气而十分自傲，就连莫比乌斯内有着绝对地位的偶像μ，她也抱有对抗之心。

池P
CV：齐藤壮马

与主人公们同一学园的高校2年级生，峯泽维弦的同班同学，穿着为乐队风格。对自己的容貌十分自信，时常保养脸蛋。粉丝们的称赞声是他最大的追求，为了确认自己的人气，频繁进行LIVE活动。

文 苍穹 美编 sienna

原创角色与原创剧情！

PSV	真·三国无双 英杰传		Koei Tecmo Games
真·三国无双 英杰传		日版	1人
预定 2016 年 8 月 3 日	对应 PSV TV		6264 日元
S·RPG	战略角色扮演		



有一定玩龄的老玩家相信对光荣曾经推出的经典S·RPG《三国志英杰传》不会陌生，这个从1995年开创的系列发展到《曹操传》后就再无消息。今年是"《真·三国无双》系列"15周年，KT推出的这款战棋玩法的全新《无双》作品究竟与"《英杰传》系列"有无联系？本次报道就来一探究竟。

Story

本作剧情是基于《三国演义》的原创故事。时为东汉末期，居住在常山的年轻武者赵云与喜欢历史的雷斌是自幼一起长大的玩伴。某日，得知某神秘祠堂用活人当祭品的传闻后，赵云与雷斌一同赶往那座有黄巾贼出没的祠堂。当两人进入祠堂后，竟然发现了一位沉睡在冰柱中的神秘少女。在与突然现身的黄巾贼残党交战的过程中，少女居然苏醒过来并自称"黎霞"，她也与赵云和雷斌一同踏上了壮阔的冒险之旅……







黎霞

声优：津田美波

长年被封印在祠堂中的神秘少女，祠堂就位于赵云和雷斌生长的村落附近，两人的造访令黎霞苏醒了过来。他们为何能解开封印，黎霞究竟又是什么人？

雷斌

声优：古川慎

赵云的老友，喜欢调查古代传说和历史文物的学者。雷斌和赵云在村落附近的祠堂解开了黎霞的封印，出于探求真相的好奇心，他随后也与黎霞一起行动。

人气角色悉数登场！

除了担任主角的赵云外，“《真・三国无双》系列”的大部分人气角色也会参战——魏、蜀、吴、晋、他5大势力共有61名角色登场，形象全部沿用《真・三国无双7》的造型。（黄月英、王异、祝融等角色遗憾落选。）他们或作为同伴、或作为敌方，让本作的战斗和剧情更加精彩纷呈。





战棋 × 无双的全新系统！

战斗

本作的战场与一般S・RPG类似、由方格构成，战斗以敌我双方回合交替的方式展开。控制我方角色靠近敌方单位后发动攻击，再选择招式，就会进入《无双》游戏常见的战斗视角，并以动画的形式呈现攻击方式。战场地形、武将武器、兵种克制等要素将成为决定胜负的关键。

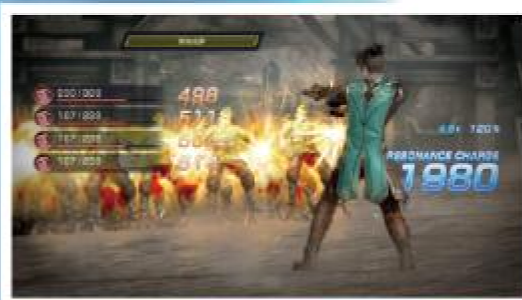


▲由方格构成的战场，具体玩法与GBA上的《真・三国无双 Advance》截然不同。



◀不同招式的威力、攻击范围和消耗行动力各异，当然还有最强的“无双技”。





▲确定招式后就会自动进入演出动画，玩家并不需要操作。

天绊镜

“天绊镜”是观看武将们支线剧情的系统，达成系统特定条件后就能令对话事件开放，从而获得各种各样的报酬。奖励包括角色得到技能点数、获得道具、甚至是解锁新的关卡、收得新同伴等等。





▲达成条件和对应报酬都会直接显示在天绊镜的界面，非常直观。

共鸣

攻击敌人时会积蓄“共鸣槽”，当多名武将连续展开攻击就能触发“共鸣”，对广范围内的敌人造成巨大伤害。在共鸣攻击的最后，根据画面提示成功输入按键，还能触发更强的“共鸣乱舞”，将敌人一网打尽。





▲一定范围内的我方武将之间发生了共鸣。





▲画面提示按○键，成功后即可发动共鸣乱舞。

玉之力

“玉之力”是黎霞拥有的特殊能力之一，能让战场被火焰包围，对敌方单位造成伤害，从而一举扭转战局。不过发动往往设有一些前提要求，必须满足特定条件才能触发。



►在指定回合内到达目标地点，才能发动玉之力。





▲黎霞的特殊能力让战场被大火包围。

文 掌机王全体编辑 美编 香山

新作拼盘



光盘视频收录

PSV	最终幻想 世界		Square Enix
WORLD OF FINAL FANTASY		日版	1人
预定 2016年10月27日	对应周边未定		6264日元
RPG	角色扮演		

新敌人来袭，与历代角色一同对抗！

本作为《最终幻想》的集大成之作，其最大魅力是于游戏中登场的历代人气角色。在众多玩家的期盼下，官方总算是公布了本作的具体发售日，继《掌机王SP》242辑的"前线狙击"后，本辑继续为各位读者带来新登场人物以及幻影的情报。

人物介绍

布连迪雷斯 黑铠骑士

CV 柴田秀胜



率领巴哈姆特军的王者，是位拥有强大力量的敌人。侵占了许多国家，并计划统治古利莫瓦鲁。

赛古利瓦迪斯 金面具骑士

CV 田中秀幸



巴哈姆特军的参谋，与布连迪雷斯一同令古利莫瓦鲁陷入混乱的漩涡。擅长出谋划策。

假面之女

CV 内田真礼



给予了主人公们一些建议，但是敌是友依然不明，被重重谜团包围的女性。



◀▲企图统治古利莫瓦鲁的敌人们，主人公们该如何应对？

▼引领主人公们前往某个场所的假面之女，她真正的目的到底是？

新登场幻影



巨型幻影：奥丁

由著名画师三轮士郎设计的巨型幻影，必杀技"斩铁剑"能一击葬送敌人！



◀骑在奥丁头上，威风凛凛！

向广袤无边的新世界前进——

PSV	……金术士	Koei Tecmo Games
	日版	1人
		售价未定

……戏《工作室》的“不……作。本作的主人公菲……下，对外界抱有强烈……始学习炼金术，并以……炼金术士”为条件，……开始了世界之旅。广……同的区域，菲莉丝会……应的服装，且她做出……变故事的发展。而本……是不再局限于一个城……以不停地往新世界前……中的“旅行者篝火”……进行调合与休息。


◀抵达极寒的地区后，菲莉丝会相应地换上看着十分暖和的抗寒装束。


◀遇到断桥的困境时，解决的方法多种多样，还会直接影响故事的发展。


◀拼图式调合系统在前作的基础上又追加了出人意料的「超弩级调合」。

“极限脱出”摆下两难试炼




▲本作的时间线为初代的1年后，初代主人公淳平为了寻找失去联络的女主人公茜，就职于侦探社。


▲西格玛在本作中为青年男性形象，不过心态极其老年化，这与他走过的奇妙人生有所关联。





▲玩家从脱出游戏划分的三个队伍中选择其一展开故事，并且要选择事前给出的、发生时间点不明的“故事断片”来推进剧情，这里面似乎大有文章……

POCKET HALO 光盘视频收录

本作是“《极限脱出》系列”的最新作，同时也是系列的收官之作。系列向来凭借精妙的谜题和扣人心弦的故事博得人气，而本作在继承了这些精彩元素的同时，还会逼迫玩家进行两难境地的残忍选择：例如玩家做出一种选择，有50%的几率杀死一个队友，但可以拯救另一个队友，若是不做该选择，另一个队友则会100%死亡。像这样的残忍抉择比比皆是，点了标题的“困境”一词。另外本作中还加入了初代《9小时9个人9道门》的主人公淳平和茜、以及前作《善人死亡》的主人公西格玛和法伊，剧情上也会解明上述两作中留下的未解之谜，相当值得期待。

3DS/PSV	零之脱出 刻之困境		Spike Chunsoft
ZERO ESCAPE 刻のジレンマ		日版	1人
预定 2016 年 6 月 30 日	对应周边未定		6264 日元
AVG	文字冒险		

“《世界树》系列”迎来大幅进化！



在经历了两款《新・世界树》之后，“《世界树迷宫》系列”终于将迎来正统续作。5代除了传承系列固有的手绘地图、对抗强敌（F.O.E.）等趣味元素外，还将引入大量全新的系统。玩家在作成角色时，可以对发色、瞳色、肤色、语音进行自由选择。本作设置了阿斯兰族、露娜利亚族、塞利安族、布拉尼族4大种族，不同种族拥有独特的“种族技能”，彰显各自的能力差异。职业技能与种族技能相互搭配，相信能让游戏的战术变化更加丰富。在冒险中达成特定条件后，角色会被认定为“达人”且可以从两种称号中自选其一，称号则决定所能习得的“达人技能”种类。小队依旧由5人构成，战斗中可以积蓄联合槽，蓄满后即可由数人发动强力的“联合技能”，让胜利的天平向我方倾斜。

3DS	世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头		Atlus
世界樹の迷宮Ⅴ 長き神話の果て		日版	1人
预定 2016 年 8 月 4 日	对应周边未定		6998 日元
RPG	角色扮演・迷宫探索		

▶系列特有的F.O.E.会有怎样的生态习性也非常值得期待。



▼种族的引入和大幅强化的角色作成系统，将让玩家的队伍更具个性。





▲“联合技能”将成为本作中逆转战局的王牌。



◀下屏的地图绘制界面，可以看到追加了「垂钓点」等新元素。



攻略透解 GUIDE THROUGH

PSV	奥丁领域 里普特拉西尔		Atlus
奥丁领域：里普特拉西尔		中文版	1人
2016年4月28日	对应PSV TV/交叉存档		1790台币
A·RPG	动作角色扮演		本文对应游戏版本：1.00

《奥丁领域》原是Vanillaware在PS2平台推出的人气A·RPG，后来经过高清化和加入了众多新要素后于次世代平台重生，最近趁着中文化游戏的趋势，推出了繁体中文版，让华语圈的玩家也可以领略这款经典作品的魅力。

文 乌冬 美编 咕噜

游戏基础

基本操作

指令	动作	备注
方向键/左摇杆	移动/选择	—
右摇杆	打开地图	—
□	攻击	通常攻击。除梅尔瑟蒂外都可进行最多4次连续攻击
↑+□	对空攻击	除梅尔瑟蒂都可使用，对空中敌人的攻击。奥兹华德有两段，↑+长按□使出第二段
空中↓+□	落下攻击	除梅尔瑟蒂都可使用，空中时对地面敌人的攻击
←/→+长按□	冲刺攻击	除梅尔瑟蒂都可使用，能攻击到一定距离外的敌人
↓+长按□	蓄力攻击	根据蓄力阶段的不同，攻击动作也会发生变化
↓+□	滑踢攻击	可以打破敌人的防御
长按□	防御	可使正面的攻击无效化，注意防御时有耐力设定，防御攻击导致耐力减完的话会被破防
○	技能快捷键	按L进入技能界面可设置快捷键配置
R	闪避	可结合方向键←/→进行闪避
×	跳跃	跳跃中再次按下×可进行二段跳跃
↓+×	下跳	多层的区域可来到下层
↓	下蹲/拾取道具	—
长按R	吸取魔素	吸取附近的魔素，不过不用专门吸取魔素也会自动回收
R+□	放出魔素	放出身上的魔素，主要用于培养果实
△	道具栏	使用、调和或丢弃道具
L	技能使用界面	使用技能或设定技能快捷键
关德琳专用		
长按×	滑翔	滑翔中按↑可稍微提升高度，按↓落地
滑翔中□	滑翔攻击	斜下的突进攻击
柯涅利乌斯专用		
长按×	滑翔	滑翔时需按住×，松开即会落地
空中←/→+长按□	回转攻击	—
空中↓+×	特殊攻击	打中敌人可反弹，从而进行连续攻击
梅尔瑟蒂专用		
飞行	长按×	可在空中进行全方位移动
高速飞行	空中←/→+长按□（R）	可斜飞
奥兹华德专用		
长按×	空间移动	空间移动时不会受到攻击
R+△	狂暴化	狂暴槽满了后可发动。狂暴化期间攻击力和速度上升，槽清空或再按一次R+△解除状态
薇尔贝特专用		
长按×	摆荡	用锁链摆荡，能穿过敌人

果实

打开宝箱或击倒敌人有时会获得种子，选择种子并使用，就可将种子埋在地里进行培育。种子需要吸收魔素才会成长，每种种子所需的魔素都不一样，越高级的种子所需的魔素也会越多，吸收了足够的魔素后，就会结出相应的果实，将果实打落就可收获。食用果实能回复HP和增加经验值，但如果将果实种出来后长时间不管，果实就会变坏，成为变质的果实，导致食用的时间加长。

另外有一种比较特殊的粉玫瑰种子，使用后会自动成长并会放出魔素，有时休息区会有现成的粉玫瑰，在其旁边种下其他果实的种子，它就会放出魔素供种子吸收。



▲独特的绵羊草种子，种出来后会出现两只绵羊，将绵羊打倒可入手羊肉。

战斗画面解说



1	等级&经验值。数字为角色当前的等级，盾牌图标外框的粉红色部分为经验值槽，粉红色将槽填满后就会升级。
2	POW。力量槽，部分技能发动时需要消耗POW，不使用时会慢慢回复。
3	HP。受伤时减少，减为0视为战斗失败。
4	PP。部分技能发动时需要消耗PP，通过吸收魔素可得到补充。
5	状态。附加于角色的正面或负面状态，图标中的槽为状态的持续时间，清空后状态就会消失。
6	敌人信息。敌人出现时会短暂显示其名称以及等级。
7	简易画面。当前战斗的实时简易画面，除了方框内和屏幕同步的画面外，玩家还可以确认方框外的屏幕没显示到的地方，非常方便。
8	魔素。当前持有的魔素数量。
9	连击数。当前的连击数，关系着战斗评价，一段时间没攻击敌人或受到伤害时就会中断。
10	战斗评价。由高到低分为S～D五个等级，评价越高奖励的道具越好。一开始为S，如果战斗中受伤或战斗时间拖得太长，图标边缘的槽会减少，每减完一条槽评价下降一级，如果不满意当前的评价，可在战斗中或战斗后（未换区）选择暂停菜单中的Retry重新挑战。最外层的箭头表示角色和敌人的距离。
11	BOSS血量。只有BOSS战时才会出现，粉红色槽为总血量，黄色槽为分段血量，只有把两个槽的血量都削减完才算将BOSS击破。

魔素

魔素是指击倒敌人时出现的紫色光球，有两种用途，一是种子吸收后用于成长，这样可收获用来提升经验值的果实；二是角色吸收后用来提升技能的等级，伴随技能等级的提升，角色ATK和PP上限也会增长。由于除了食用果实外，通过战斗或食用料理也可获得经验值，而技能等级则只有用魔素才能提升，所以前期魔素稀缺时最好尽量留给后者。

技能&能力

本作角色的技能并不是通过升级习得，而是要获得一种名为“魔素虹晶”的道具才能解锁，魔素虹晶分布在迷宫中，具体入手途径会在攻略部分给出。习得的技能还可以使用魔素提升其等级，提升等级后技能不仅性能加强，角色的ATK和PP上限也会得到成长。

技能支持快捷键功能，方便在战斗使用，按L进入使用界面后，对着技能按□就能进行设置。除了默认的方向键+技能键的使用方法外，选“登录新的指令”还可以设置为类似格斗游戏搓招的使用方法。

能力可理解为被动技能，只要习得就能发动效果，并不需要装备。能力通过AP习得，角色每提升一级就能获得1点AP，不同的能力习得所需的AP也不一样，所以要分配得当，推荐以强化蓄力、补给力量和强化装备优先。

魔药

魔药是游戏中的主要道具之一，用途非常广泛，种类包括回复、魔法、BUFF等。除了回收迷宫中现成的魔药外，还可以通过调和的方式获得。作为调和基础的是名为原质溶液的道具，选择原质溶液后按□键选择要放入的调和材料，根据放入的材料不同，调和出来的魔药种类也不一样。除了原质溶液外，把部分魔药作为基础和材料进行调和也能得出一样的结果，当手头没有原质溶液时可用来作为应急，不过有些则会变为别的魔药，不能完全拿来取代原质溶液。另外魔药还有等级的设定，把魔药和食物、食材类道具进行调和，或相同的魔药叠加调和，魔药的等级就能得到提升，等级越高的魔药效果也越强。

全魔药调和配方

编号	名称	效果	原质溶液的调和法	其他调和法	配方入手途径
A	解毒	在一定时间内免疫中毒状态，并稍微回复HP	原质溶液+魔法乌头草	杀戮之云+魔法乌头草、毒雾+魔法乌头草×2	关德琳篇2章
B	烈焰	在前方创造出时间持续燃烧的火焰	原质溶液+魔法辣椒	火山+魔法辣椒、火元素+魔法辣椒×2、飓风+保暖	关德琳篇5章
C	飓风	创造出会朝前方移动的寒冰龙卷风	原质溶液+魔法大头菜	旋风+魔法大头菜、冰元素+魔法大头菜×2、烈焰+冷却	关德琳篇3章
D	虹吸	吸收画面内所有敌人的HP并产生固定数量的魔素	原质溶液+种子×2	回归自然+种子、额外魔素+种子×2	梅尔瑟蒂篇2章
E	万灵药	回复固定值的HP，并进入无敌状态一段时间	原质溶液+魔法红萝卜×3	回能+魔法红萝卜、治愈+魔法红萝卜×2	梅尔瑟蒂篇终章
F	火元素	在一段时间内周身环绕火元素，攻击靠近的敌人	原质溶液+魔法辣椒×2	烈焰+魔法辣椒、火山+魔法辣椒×2、冰元素+保暖	柯涅利乌斯篇6章
G	黄金	在一段时间内每次攻击敌人都会有几率使其掉落金币	原质溶液+魔法洋葱×3	幸运+魔法洋葱、闪光+魔法洋葱×2	奥兹华德篇2章
H	治愈	回复固定值的HP	原质溶液+魔法红萝卜	万灵药+魔法红萝卜、回能+魔法红萝卜×2、原质溶液+变质的果实	关德琳篇2章
I	冰元素	周身环绕冰元素，吸收固定次数伤害并以冻结伤害反击	原质溶液+魔法大头菜×2	飓风+魔法大头菜、旋风+魔法大头菜×2、火元素+冷却	柯涅利乌斯篇4章
J	杂技	将掉落在舞台中的道具全部变化成别的物品	原质溶液+骨头・果核	无形+骨头・果核、变形术+骨头・果核×2	关德琳篇终章
K	杀戮之云	在空中放出广范围的毒云，伤害敌人并使其染上剧毒	原质溶液+魔法乌头草×3	毒雾+魔法乌头草、解毒+魔法乌头草×2	奥兹华德篇4章
L	幸运	在一段时间内提升LUC与敌人掉落道具的几率	原质溶液+魔法洋葱×2	闪光+魔法洋葱、黄金+魔法洋葱×2	柯涅利乌斯篇5章
M	变形术	在前方产生会使敌我双方都变成青蛙的气体	原质溶液+骨头・果核×2	杂技+骨头・果核、无形+骨头・果核×2	柯涅利乌斯篇终章
N	回归自然	将掉落在地面上的除了无机物之外的道具全都转换为魔素	原质溶液+种子	额外魔素+种子、虹吸+种子×2	关德琳篇6章
O	超载	在一段时间内对敌人造成的伤害上升	原质溶液+装备品×2	止痛+装备品、快速蓄力+装备品×2、火山+保暖	梅尔瑟蒂篇6章
P	止痛	在一段时间内承受的伤害减轻，且动作变得不会被打断	原质溶液+装备品	快速蓄力+装备品、超载+装备品×2、旋风+冷却	柯涅利乌斯篇2章
Q	快速蓄力	在一段时间内提升POW量表回复速度，并降低POW量表的消耗量	原质溶液+装备品×3	超载+装备品、止痛+装备品×2	奥兹华德篇6章
R	回能	回复固定值的PP	原质溶液+魔法红萝卜×2	治愈+魔法红萝卜、万灵药+魔法红萝卜×2	关德琳篇4章
S	闪光	用强光使敌人陷入晕眩，并用光源照亮黑暗一段时间	原质溶液+魔法洋葱	黄金+魔法洋葱、幸运+魔法洋葱×2	关德琳篇终章
T	毒雾	朝左右放出沿地面前进的毒雾，伤害敌人并使其中毒	原质溶液+魔法乌头草×2	解毒+魔法乌头草、杀戮之云+魔法乌头草×2	柯涅利乌斯篇3章
U	无形	普通攻击变得无法击中敌人，但可进入无敌状态一段时间	原质溶液+骨头・果核×3	变形术+骨头・果核、杂技+骨头・果核×2	梅尔瑟蒂篇5章
V	火山	朝前方连续创造出强力的烈焰	原质溶液+魔法辣椒×3	火元素+魔法辣椒、烈焰+魔法辣椒×2、旋风+保暖	柯涅利乌斯篇终章
W	旋风	用巨大的旋风吸近敌人，持续造成伤害并使其冻结	原质溶液+魔法大头菜×3	冰元素+魔法大头菜、飓风+魔法大头菜×2、火山+冷却	梅尔瑟蒂篇3章
X	额外魔素	生成固定数量的魔素	原质溶液+种子×3	虹吸+种子、回归自然+种子×2	薇尔贝特篇2章
Y	优格	在一段时间内提升食物的EXP，并略微回复HP	原质溶液+鲜奶	—	梅尔瑟蒂篇4章
Z	零	在一段时间内使技能消耗的PP降为零	原质溶液+山怪的臼齿	—	薇尔贝特篇4章

料理

每个角色的章节发展到一定程度后，在迷宫的休息区中可发现一口钟，用攻击将其敲响就会出现料理人莫瑞，只要提供食材，他会为玩家做出各种料理。料理的作用和果实类似，都可以回复HP和增加经验值，并且效果更佳。

一开始的料理很少，需要在迷宫中收集新的食谱又或是将特定的料理吃3次后莫瑞才领会新的料理。



全料理一览

名称	所需食材	EXP增加量	HP上限增加量	HP回复量	食谱入手途径
便当面包（外带）	复活节面包、鸡蛋	250×3	2×3	250×3	关德琳篇3章迷宫内商人处购入
网烤羊肉（外带）	魔法辣椒、羊肉	2250×2	8×2	1250×2	关德琳篇6章迷宫内商人处购入
欧姆蛋卷	鸡蛋	370	5	100	关德琳篇3章
鲜蔬沙拉	魔法大头菜、魔法红萝卜、魔法洋葱、鸡蛋	460	7	250	梅尔瑟蒂篇3章迷宫内商人处购入
香料烤鸡	魔法辣椒、鸡肉	500	7	180	奥兹华德篇3章迷宫内商人处购入
曼陀罗草沙拉	魔法乌头草、魔法辣椒、魔法大头菜、魔法红萝卜、魔法洋葱、鸡蛋	520	8	380	吃3次鲜蔬沙拉
蔬菜炖肉	魔法大头菜、魔法红萝卜、鸡肉	530	7	220	柯涅利乌斯篇3章迷宫内商人处购入
马铃薯面疙瘩	鲜奶、鸡蛋	1250	12	240	柯涅利乌斯篇4章
三色马铃薯面疙瘩	魔法辣椒、魔法红萝卜、鲜奶、鸡蛋	1400	14	350	吃3次马铃薯面疙瘩
嫩鸡肉卷	魔法大头菜、魔法洋葱、鲜奶、鸡肉	1500	15	380	奥兹华德篇4章
优格炖鸡	魔法红萝卜、优格、鸡肉	1700	15	400	薇尔贝特篇4章
起司欧姆蛋卷	起司、鸡蛋	1750	15	320	吃3次欧姆蛋卷
蛋派	魔法洋葱、起司、鸡蛋	1800	15	380	梅尔瑟蒂篇4章迷宫内商人处购入
焗烤鸡肉	起司、鸡肉	1850	15	340	关德琳篇4章迷宫内商人处购入
焗烤洋葱鸡肉	魔法洋葱、起司、鸡肉	1900	16	400	吃3次焗烤鸡肉
焗洋葱汤	魔法洋葱、起司、复活节面包	2000	17	420	柯涅利乌斯篇4章迷宫内商人处购入
优格起司冷汤	魔法大头菜、起司、优格	2550	20	500	薇尔贝特篇4章
油炸腌鲑鱼	魔法辣椒、魔法红萝卜、魔法洋葱、鱼肉	2650	15	550	梅尔瑟蒂篇5章
油炸腌鲑鱼佐芒果酱汁	芒果、魔法辣椒、魔法红萝卜、魔法洋葱、鱼肉	3000	22	600	吃3次油炸腌鲑鱼

名称	所需食材	EXP增加量	HP上限增加量	HP回复量	食谱入手途径
奶油炖菜	鱼肉、鲜奶	3300	20	450	关德琳篇5章
奶油炖大头菜	魔法大头菜、鱼肉、鲜奶	3450	21	550	吃3次奶油炖菜
蒸鲑鱼	桑椹、魔法洋葱、鱼肉、鲜奶	3650	24	600	奥兹华德篇5章迷宫内商人处购入
熏鲑鱼冷盘	魔法洋葱、鱼肉、起司	3900	24	650	薇尔贝特篇5章
香蒜鲜虾面	魔法辣椒、虾子	4000	16	550	关德琳篇5章迷宫内商人处购入
海鲜沙拉	魔法乌头草、魔法大头菜、魔法洋葱、虾子	4350	18	700	柯涅利乌斯篇5章
海鲜沙拉佐桑椹酱	桑椹、魔法乌头草、魔法大头菜、魔法洋葱、虾子	4550	22	800	吃3次海鲜沙拉
焗烤明虾	虾子、起司	5300	25	750	梅尔瑟蒂篇5章迷宫内商人处购入
生拌羊肉	羊肉、鸡蛋	6800	18	850	柯涅利乌斯篇6章
烤羊肉	苹果、桑椹、魔法洋葱、羊肉	9300	27	1200	奥兹华德篇6章迷宫内商人处购入
草虾佐洋芋片沙拉	鲁瓦特种子、魔法乌头草、魔法红萝卜、虾子	13000	41	1450	柯涅利乌斯篇终章
清炖高汤	魔法红萝卜、魔法洋葱、鲁瓦特香草、鸡肉	17500	36	1950	梅尔瑟蒂篇终章
马铃薯冷汤	魔法大头菜、魔法洋葱、鲁瓦特香草、鲜奶	18000	37	2000	奥兹华德篇终章
香草烤虾	鲁瓦特香草、虾子	20000	42	2100	关德琳篇终章迷宫内商人处购入
夏里亚宾腌羊肉排	魔法辣椒、魔法红萝卜、魔法洋葱、鲁瓦特香草、羊肉	25000	46	2750	薇尔贝特篇终章
桑椹塔（外带）	桑椹、鸡蛋	150×2	3×2	350×2	梅尔瑟蒂篇3章
坚果小圆饼（外带）	粉玫瑰种子、鸡蛋	400	8	850	奥兹华德篇3章
榛果巧克力（外带）	粉玫瑰种子、可可果实	1500×2	12×2	1500×2	梅尔瑟蒂篇6章迷宫内商人处购入
布朗尼（外带）	鲁瓦特种子、发酵的葡萄、可可果实、鸡蛋	4500×2	25×2	3500×2	奥兹华德篇终章迷宫内商人处购入
糖渍芒果	芒果	160	8	120	关德琳篇3章
吉拿棒	鸡蛋	300	7	140	柯涅利乌斯篇3章
芒果冰淇淋佐桑椹果酱	芒果、桑椹、魔法大头菜、鸡蛋	570	18	440	薇尔贝特篇3章
奶酪松饼	鲜奶	700	10	200	柯涅利乌斯篇4章
大头菜慕斯	魔法大头菜、鲜奶	750	11	280	梅尔瑟蒂篇4章
厚煎松饼	鲜奶、鸡蛋	1050	15	350	关德琳篇4章
桑椹千层酥	桑椹、鲜奶、鸡蛋	1100	19	440	薇尔贝特篇4章
优格慕斯	优格、鸡蛋	1250	17	500	关德琳篇4章
优格佐桑椹慕斯	桑椹、优格、鸡蛋	1300	21	550	吃3次优格慕斯
起司蛋糕	起司、鸡蛋	1400	18	450	柯涅利乌斯篇4章
芒果风味白乳酪蛋糕	芒果、起司、鸡蛋	1650	26	600	奥兹华德篇4章
优格起司蛋糕	起司、优格、鸡蛋	2400	29	850	吃3次起司蛋糕
芒果优格白乳酪蛋糕	芒果、起司、优格、鸡蛋	2650	37	1000	吃3次芒果风味白乳酪蛋糕
苹果沙冰	苹果、魔法大头菜、鲜奶	2700	21	750	关德琳篇5章
杏仁奶酪	粉玫瑰种子、苹果、桑椹、鲜奶	3000	29	900	薇尔贝特篇5章
综合甜松饼	苹果、葡萄、桑椹、鲜奶	3350	39	1000	吃3次奶酪松饼
巧克力吉拿棒	可可果实、鸡蛋	4050	30	950	吃3次注文吉拿棒
熔岩巧克力蛋糕	可可果实、鲜奶、鸡蛋	4950	39	1200	关德琳篇6章
雪花蛋奶	鲁瓦特种子、苹果、桑椹、鸡蛋	9500	51	1850	柯涅利乌斯篇终章迷宫内商人处购入
水果&坚果卷	鲁瓦特种子、干瘪的苹果、葡萄、鸡蛋	10000	61	2000	梅尔瑟蒂篇终章
苹果派	苹果、鲁瓦特香草	14500	44	2800	关德琳篇终章
优格雪糕	苹果、魔法大头菜、鲁瓦特香草、优格、鲜奶	18500	70	3800	薇尔贝特篇终章

文本

暂停菜单中TEXT选项里记录了在游戏中获得的文本，文本有五种，分别是终焉的预言（Prophecy）、魔药调和配方（MagicMix）、记录（Note）、料理食谱（Recipe）、特殊（Special）和魔药调和配方和料理食谱的获得途径已经在前文给出，这里列出剩余文本的获得途径。

终焉的预言

名称	入手途径
奥丁对于预言的解释	关德琳篇2章
破烂的古文书	关德琳篇2章
母亲的手记	薇尔贝特篇1章
埃里恩叙事诗	薇尔贝特篇1章
三闲着的狱炎解读	薇尔贝特篇终章
克罗茨备忘录	薇尔贝特篇终章

记录

名称	入手途径
魔素是什么	关德琳篇序章
调和魔药	关德琳篇2章
挖掘调查指南	关德琳篇1章
果实栽培法	关德琳篇1章
长出绵羊的种子	关德琳篇6章
关于曼陀罗草	关德琳篇2章
蛋与鸡	关德琳篇3章
埃里恩大陆的货币	关德琳篇3章
格莉瑟妲的长枪	关德琳篇1章
三贤者与奥丁	奥兹华德篇6章
科尔德隆战争的肇始	关德琳篇序章
献给死之女王的贡品	关德琳篇终章
两位王子与宝剑	柯涅利乌斯篇2章
泰坦尼亚法	柯涅利乌斯篇3章
关于亡国幸存者的传闻	柯涅利乌斯篇3章
艾瑞儿公主的命运	薇尔贝特篇5章
我是流浪厨师莫瑞	关德琳篇3章
噗卡们啊！竖起尾巴来吧！	柯涅利乌斯篇5章
噗卡族餐厅&咖啡厅的广告传单	关德琳篇4章
瓦伦泰兴亡史	柯涅利乌斯篇4章
妖精女王的功绩	梅尔瑟蒂篇 序章
制造了巴罗尔魔晶的矮人们	梅尔瑟蒂篇3章
黑暗契约书	奥兹华德篇3章

特殊

名称	入手途径
特别附录	达成所有角色真结局

其他

鸡&鸡蛋

获得鸡蛋后，选择使用将鸡蛋放在地上，不一会就会孵出小鸡，将种子用△+↓扔到地上喂它吃，吃了3个它就会长大成为鸡。鸡继续吃种子可生出鸡蛋，每吃3个种子生1个鸡蛋，用这个方法可以将多余的种子变为鸡蛋，而如果不想再要鸡蛋的时候可将鸡打倒，可获得鸡肉。

迷宫的传送点

迷宫中有些区域会有绿色的光圈，这就是传送点，地图上用字母C表示，站上去按↑+○可传送到同迷宫的其他传送点。除了传送点之间的传送外，在传送点以外的区域打开地图按Start键也可使用传送功能，利用这个方法



可以少走很多冤枉路。

挑战已经通过的迷宫

已经通过的迷宫，在世界地图界面可选择对其再次挑战，再次挑战时迷宫内的敌人会重置，不过某些只能获得一次的道具和宝箱就不能重复获得了。随着章节的推进，有些迷宫会变得不能选择，这时可以在世界地图按L或R键来切换到当时的章节，这样原本不能选择的迷宫也就变得能选择了。

噗卡族的地下秘密城镇

每个角色的流程发展到一定程度后，在大地图按△可进入噗卡族的地下秘密城镇。这和地方主要有两个作用，一个是有商品齐全的食材商人，某种食材找不到时不妨找他；另一个是噗卡族餐厅和咖啡厅，在这里可以花费3种瓦伦泰硬币吃料理，瓦伦泰硬币通过在迷宫中拾获或战斗胜利后奖励获得。

角色攻略

※攻略以普通难度为标准。

关德琳

作为最初使用的角色，关德琳的泛用性很强，范围攻击手段、定点攻击手段、对空作战能力无一不备，能应对各种状况。并且她的技能多带有冰属性，能让敌人陷入冻结状态，初段的冻结状态能减缓敌人的行动，二段冻结则能完全封住敌人，让其无法行动，非常强力。

技能前期优先提升“寒冰弹”和“刺针强击”，“寒冰弹”输出和抑制两不误，并且能冻结敌人减缓其行动；“刺针强击”是定点攻击多段攻击技能，无论是杂兵还是BOSS战斗能派上用场。其次可提升“对空突刺”和“鸟喙啄击”，“对空突刺”是垂直向上的攻击技能，对空性能优秀，另外对大型BOSS时也能用，全部命中的话输出比“刺针强击”还高；“鸟喙啄击”虽然攻击力稍低，不过贵在能贯穿敌人，可以方便地绕到目标背后。中后期集中强化“冰冻波”和“冻结强化”，“冰冻波”范围大且冻结效果很强，配合满级的“冻结强化”的话，基本出手就能完全冻结敌人。

技能一览

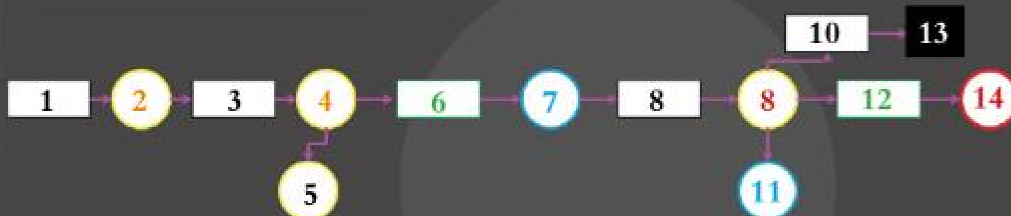
名称	消耗	效果	入手途径
寒冰弹	PP 5	射出复数枚追踪敌人的冰弹	风暴肆虐的战场教学习得
鸟喙啄击	POW 30%	朝横向使出能够命中多次的突击，对于大型敌人会形成贯穿攻击	风暴肆虐的战场13区
刺针强击	POW 35%	朝前方使出激烈的连续突刺	风暴肆虐的战场完成报酬
致盲	PP 12	放出强光，使周遭敌人陷入晕眩状态	伊尔利特的深邃森林6区
冻气之袍	PP 6	将几近冻结的寒气披在身上，在一段时间内免疫冻结与烧伤状态（限定地面）	伊尔利特的深邃森林8区
连击狂乱	–	对敌人造成的伤害随连段数提升	伊尔利特的深邃森林完成报酬
对空突刺	POW 30%	施放能够卷入空中敌人的对空攻击	冬角峰的稜线6区
技能连结	–	在连段途中每次使用技能可使造成的伤害提升，最多3次	冬角峰的稜线15区
冰冻波	PP 9	在前后方地面连续创造出冰柱 （限定地面）	冬角峰的稜线完成报酬
冻结强化	–	强化魔晶技能的冻结效果	魔王之都涅布拉波利斯10区
陨星长枪	PP 20	让闪耀的长枪有如流星般落下，以供进行带有时间差的多重攻击（限定地面）	魔王之都涅布拉波利斯21区
新月天冲	POW 40%	在快速的连击后接着使出对空攻击（限定地面）	魔王之都涅布拉波利斯完成报酬
落地猛击	POW 35%	在对空攻击后接着使出强力的下降攻击	波而盖涅伦岩浆洞窟8区
苦痛羽翼	PP 1	以大动作进行闪避，并洒出附有冻结效果的羽毛	波而盖涅伦岩浆洞窟区20区
寒冰长枪	PP 23	凝聚冻气朝前方放出寒冰长枪，发动后开始蓄力，并可用□释放	波而盖涅伦岩浆洞窟完成报酬
暴风雪	PP 30	引发强烈的暴风雪，对附近所有敌人造成伤害并附加冻结效果（限定地面）	妖精之森林格佛尔德6区
追击	–	对倒地状态的敌人造成更多伤害	妖精之森林格佛尔德14区
震地刺击	PP 18	以浑身力量将长枪插至地面，以冲击波击飞附近的敌人（限定地面）	妖精之森林格佛尔德完成报酬
永恒之枪	PP 50	掷出贯穿一切的神枪，对所有敌人造成大量伤害（限定地面）	死之国恩德菲尔12区
破冰者	–	对冻结状态下的敌人造成更多伤害	死之国恩德菲尔21区
刺针风暴	PP 12	对前方使出伴随着冲击波的连续突刺	死之国恩德菲尔完成报酬

能力一览

名称	效果	习得所需AP
快速滑翔	提升滑翔时的移动速度	1
防御反击	防御成功后，下一击造成的伤害提升30%	2
强化治愈	所有类型的HP回复量增加20%	2
强化蓄力	提升POW的自动回复速度	4
盾击	防御敌人攻击后立刻按前可以发动盾击	3
空中之力	在空中造成的伤害提升10%	3
寒冰感触	当剩余HP低于30%以下时，攻击将附带冻结效果	3
补给力量	击破敌人时将会回复POW	7
美食家	透过食物获得的经验值增加20%	4
反弹护盾	可以用防御弹回敌人的远程攻击	4
背刺	从背后击中敌人时造成的伤害提升20%	4
异常抗性	变得不易陷入异常状态	2
强化装备	强化装备的附加效果	9
魅惑	商店中的道具将可获得20%折扣	5
晕眩盾击	成功施展盾击时将附带晕眩效果	5
睿智	调和魔药时，魔药阶级上升量增加30%	6

第1章 风暴肆虐的战场

地图说明 一般区域 休息区域 杂兵 中BOOS BOOS



7	圣骑士 独角兽骑士	13	隐藏区
11	圣骑士 独角兽骑士	14	暴虐龙 贝利亚尔

●10区右上可进入隐藏区。

中BOSS 圣骑士 独角兽骑士

独角兽骑士的近身攻击并不凌厉，保持在其后方可安心地输出。中远距离时它会使出跳跃攻击和冲刺等招式，跳跃攻击可看准其落点来躲，冲刺属于地面的直线攻击，跳到空中或滑翔都可安全躲过。另外要注意它的HP每低于一定程度时还会召唤杂兵，对我们的攻击有一定干扰，最好优先清理。

BOSS 暴虐龙 贝利亚尔

BOSS的招式主要有噬咬、突进、吐铠甲、吸气等，前三招都是针对正面的，可以用“鸟喙啄击”绕到它背后来躲，值得一提的将BOSS吐出的铠甲打回去能对其造成伤害，其中如果把特大的球形铠甲打回去还可令其晕眩，是很好的输出机会。吸气会将战场上的东西不断往其嘴里吸，在被其吸入到嘴里前得不断往反方向移动来躲，另外它吸到了掉落在场上的回复道具的话HP会得到回复，所以如果场上有回复道具最好先行回收。



第2章 伊尔利特的深邃森林



●7区左上可进入隐藏区。

中BOSS 食人植物 花精

食人花BOSS，打法是绕到背后进行贴身攻击，这样只要小心噬咬和甩头两招就可以了，威胁比较高的远距离攻击都可以无视。战斗途中还会有杂兵增援，可以使用刚得到的技能“致盲”令它们眩晕后再对付。

中BOSS 森林守护者 蝎狮兽

攻击方式和第1章的独角兽骑士有点类似，同样近身攻击并不算太厉害，可以贴身战斗，有危险时就使用“鸟喙啄击”绕到背后，稍微需要注意的只有冲刺和跳跃攻击。另外战斗中还有不少会投掷毒匕首的杂兵，一定要优先将他们解决，否则被匕首打中陷入毒状态会对我们相当不利。

BOSS 薇尔贝特

BOSS的攻击以各种火系技能和魔药为主，魔药大部分是抛物线，所以只要贴身战斗就基本可以无视。有威胁的主要是各种火系技能，中了火系招式有可能会陷入烧伤状态导致持续减血，最好能用“冻气之袍”预防，另外她使用火系技能时都有准备动作，可以在这时用强力攻击将其招式打消，如已经升到3级或以上的“寒冰弹”。BOSS有时还会用锁链在空中摆荡，将这招防御下来的话可以令其掉落地，也是一次不错的攻击机会。

第3章 冬角峰的稜线



●这章解禁箱子，身上放不下的道具可移动到商人旁的箱子内存放。

●14区右上可通往隐藏区。

中BOSS 白银巨人 寒霜之祸

BOSS的弱点为头部前端的角，只有攻击这里才能造成伤害，不过BOSS的体型很大，需要先跳到它头部的平台上才比较容易输出。这里推荐在角的正下方使用“对空突刺”，上升到平台的同时还能顺便攻击。近距离时BOSS的招式以轻・重砸地、横拳、合掌、摇头为主，在中BOSS头部的平台时轻砸地、横拳、合掌都可以跳起来或用“对空突刺”来躲；重砸地由于会掀起岩石，躲过地面冲击波后还得通过观察右上角的简易地图来躲落下的岩石；摇头时则要远离头部。中远距离时BOSS还会用扔雪球、冰元素、吹雪、滚动、跳跃压杀，其中扔雪球、滚动和跳跃压杀的速度都不快，看准招式过来的瞬间直接回避即可；冰元素会追踪我方，要尽快打掉；用吹雪前它会有明显的吸气动作，可以飞到高空或绕到它背后来躲。另外BOSS的背部会有杂兵往下扔雪球，有一定的骚扰性，可以先清理掉。

中BOSS 魂之冒渎者 熊精

这个中BOSS的招式主要有爪击、地爪、乱抓、突进、冰元素、结界等。爪击是近距离的正面攻击，远离或绕背都很安全；使用地爪时它会先将爪子插入地面后再根据我方的位置伸出来攻击，可根据地面的阴影来躲；乱爪前有蓄力动作，然后边前进边连续爪击，注意这招在背后也有攻击判定，不能贸然靠近；突进有几个来回，看准它过来时回避到它背后，躲过后还可以蹭几刀；结界会张开一个黑色的领域并把我们往里面吸，只要位于领域里就会扣血，得远离来躲。打法方面，由于它受创时位移不多，可以上了魔药“烈焰”后硬拼，攻击使用的技能以“寒冰弹”和“刺针强击”为主，很容易就能把BOSS的招式抑制住。

BOSS 武将布力刚

BOSS身上有可以抵消伤害的铠甲，需要先把铠甲打掉，否则一般攻击无法对其造成伤害。铠甲一共有4块，受到一定程度的攻击后就会脱落，推荐使用“刺针强击”加快效率，但要注意战斗中期会有杂兵出现为BOSS补充铠甲，得极力阻止，可以使用“致盲”将杂兵眩晕后再用“刺针强击”一起收拾。BOSS本身倒不是很强，招式都以正面的居多，看到起手动作用“鸟喙啄击”闪到背后继续攻击，但要注意会引发前后方冲击波的跺脚。另外BOSS战斗时会不断喝酒，喝到一定程度后就会醉掉，这时他会使用一招满场乱跑的突进攻击，突进结束后就会短暂倒地不起，是很好的攻击机会。



第4章 魔王之都涅布拉波利斯



●这个迷宫中会有上锁的门和宝箱，需要用对应的钥匙才能打开。

中BOSS 猛将 狂暴战士

这一战除了中BOSS外，还有许多杂兵在场，最好先把杂兵清理掉，以免在打BOSS时被她们骚扰，这里推荐使用“冰冻波”，能范围冰冻敌人，是清理杂兵利器。BOSS本身不算太强，“寒冰弹”+“刺针强击”的组合依旧有效，如果来不及打消他的招式可以使用“鸟喙啄击”闪到背后继续攻击。

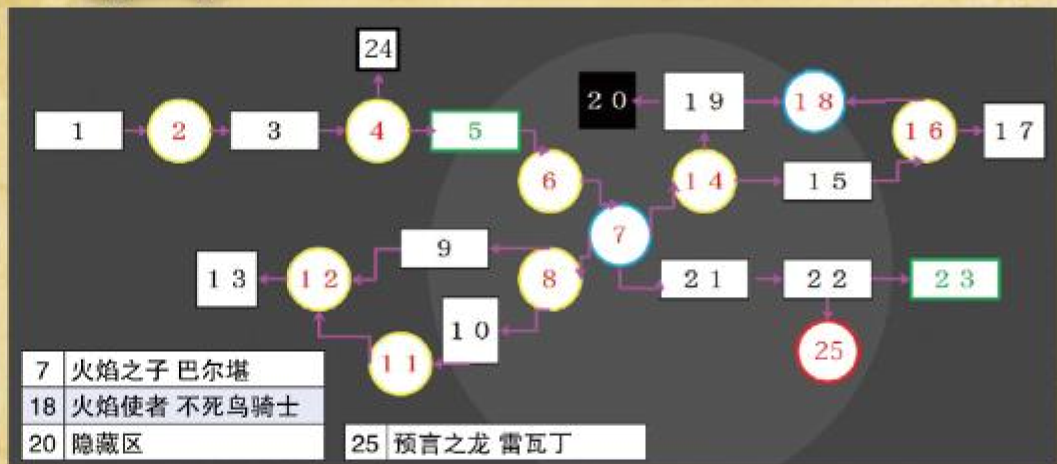
中BOSS 矮人战舰

一开始战舰不具备攻击能力，不过场上还有许多坐在飞行器上投掷炸弹的杂兵，对于玩家来说是不小的干扰，可以用“致盲”闪落地后后再一起收拾。战舰的弱点部位是两个气球，推荐跳上战舰后以“对空突刺”为主来打。对战舰造成一定伤害后它会展开护罩，同时狂暴战士登场，需要把狂暴战士解决才能使护罩消失。护罩消失后战舰会开始使用火焰和导弹攻击，火焰以战舰为中心作圆周运动，会造成不小的干扰，得尽快将战舰里控制火焰的矮人解决，而导弹只要攻击或防御就可以反弹回去。后半段战舰还会使用放电攻击，和火焰一样是圆周运动，不过好躲很多。

BOSS 魔王 奥丁

被布力刚怨灵附身的奥丁，由于不是原版，招式也只能使用一部分，多以物理攻击居多，而且大开大合，回避掉后就有机会攻击。砸地和各种拳头攻击往它身后回避即可躲过；投掷魔药会在空中形成毒雾，要避免在这片区域跳跃或滑空；当他的HP低于一定程度还会召唤杂兵，不过很少，基本不足为患。

第5章 波而盖涅伦岩浆洞窟



●19区左边中段的平台有前往隐藏区的通路。

中BOSS 火焰之子 巴尔堪

巴尔堪经常浮在空中，不过对于空战能力优秀的关德琳来说并不是问题。巴尔堪招式里的剑类攻击往其身后回避即可，岩浆喷发则用二段跳回避。当她的HP低于一定程度还会召唤杂兵，由于打完还会召唤，不想麻烦就用“冰冻波”牵制住即可。

中BOSS 火焰使者 不死鸟骑士

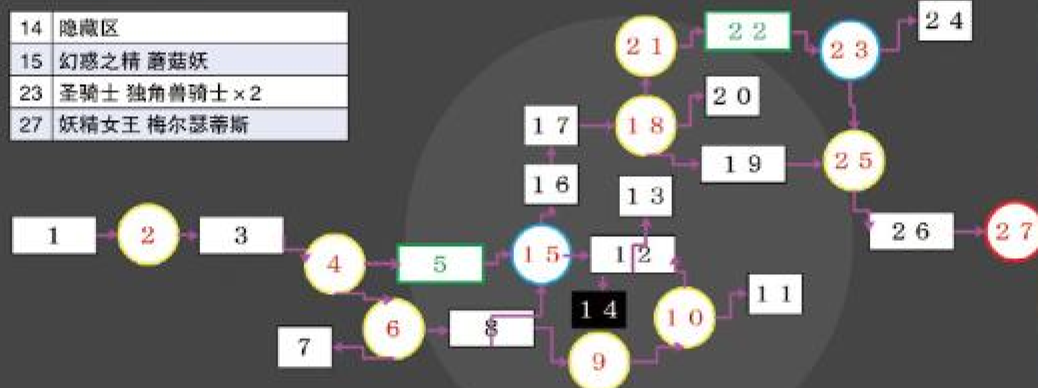
不死鸟骑士的招式多为直线式，并且持续时间不长，用回避都很好躲，比较有威胁的是重砸地，这招会导致岩浆喷发并落下火雨，得远离火雨的范围，又或是在他出招前用强力技能将这招打消。HP低于一定程度时他还会用不死鸟冲击，这招全身都是攻击判定并且威力很高，得专心回避。



BOSS 预言之龙 雷瓦丁

BOSS的体型很小并且浮空，部分技能很难命中，不过好在“寒冰弹”+“刺针强击”的主力组合并未受到多大影响。它的招式里要留意几招火系攻击，特别是斜下发射的火球以及直线的火焰喷射，被打中非常痛，而且最麻烦的是还会被烧伤，如果对自己的回避技术没信心的话可以装上防烧伤的饰品。BOSS的HP低于一定程度后它的皇冠会掉落并召唤杂兵，这时它的攻击欲大减，可以趁机猛攻，不过在它把皇冠戴回后攻击欲望会变得非常强，出招频率明显上升，要小心应对。

第6章 妖精之森林格佛尔德



● 16 区的细小缝隙需要在 13 区或 20 区用蘑菇变小后才能通过。
● 12 区中间靠左的一个高台下方是可以穿过的，一直往前可发现有去隐藏区的通路。

中BOSS 幻惑之精 蘑菇妖

一开始BOSS是蘑菇形态，这时它的招式不多，惟一有威胁的就是朝两边扩散的毒雾，看到它发胀后用滑空即可躲过。受到一定伤害后BOSS会变为妖精或巨人形态，妖精形态速度快，不过招式判定小，可以躲过后再反击；巨人形态则相反，招式判定大但速度较慢，尽量用“寒冰弹”+“刺针强击”抑制住来打。

中BOSS 圣骑士 独角兽骑士×2

同时对付两个独角兽骑士，这战的重点是不能被两个BOSS夹击，攻击一个时要也得留意另一个的动态，一有危险就要以保命优先。比较理想的情况是将两个BOSS都集中到一边抑制住，这样效率会提高不少，能实施这个战法的技能除了“寒冰弹”+“刺针强击”外，还有攻击范围大的“冰冻波”效果也很好，能顺便清理BOSS召唤出的杂兵。

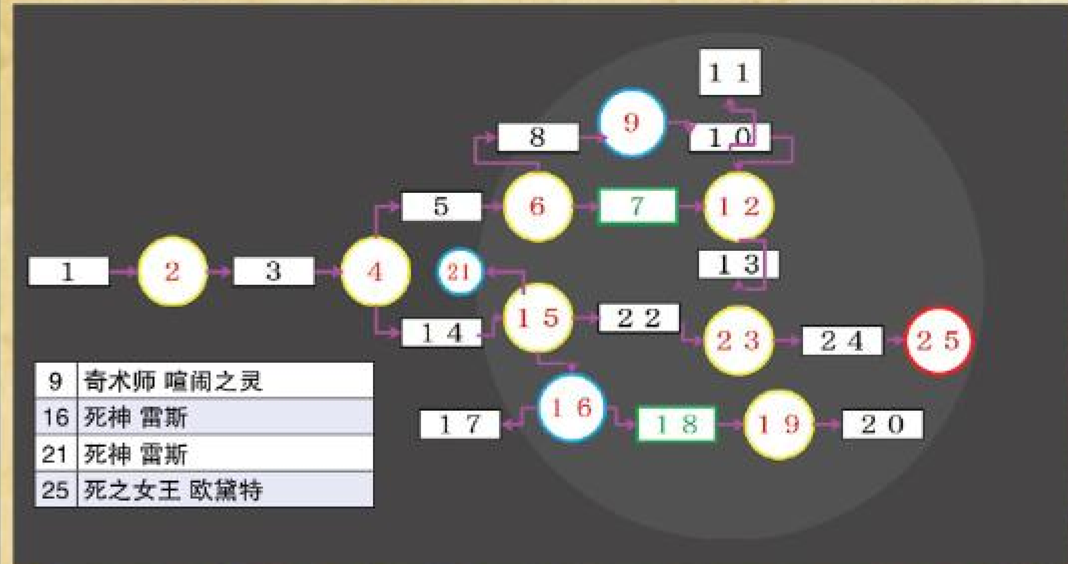
BOSS 妖精女王 梅尔瑟蒂斯

以远程攻击为主的BOSS，同时场上还有很多杂兵，先用“冰冻波”清理杂兵，如果顺便能将BOSS冰冻住的话还方便我方近身。BOSS的招式都不难躲，看到它举弓动作连续回避一般都能躲掉，当然也可以用“寒冰弹”抑制住她出招。另外要注意这个BOSS会吸取场上的魔素，最好在她之前先吸掉，还有她有时还会使用魔药“额外魔素”，也可以通过吸取抢掉她的魔素。





终章 死之国恩德菲尔



●这个迷宫有些杂兵平时无法攻击到，得将它们引到举着蜡烛的骸骨旁、被蜡烛的光亮照到才会现出真身，另外魔药“闪光”和技能“致盲”也有同样效果。

中BOSS 奇术师 喧闹之灵

BOSS周围环绕着很多用来护身的物体，贸然接近会被物体所伤，并且它还会把物体射出用于攻击，最好用技能的“冰冻波”或魔药的“火山”这类大范围攻击先把物体排除，这样才比较好打。受到一定伤害后BOSS会在地面放出触手，击破触手会出现魔素，如果PP不够时可拿来应急。

中BOSS 死神 雷斯

死神的攻击方法主要有镰刀类和水晶类两种，镰刀类的比较好躲，看到其举起镰刀就可以准备回避了，有时镰刀攻击前周围还会出现表示攻击范围的骸骨，远离即可。水晶类的招式比较丰富，有闪光、毒雾、鬼火、裹尸布等，使用闪光前水晶会先闪几下，如果来不及打消记得远离；毒雾和鬼火都为飞行道具，毒雾的判定主要在上段，站在它跟前反而没事，而鬼火有追踪效果，需要打掉；裹尸布为设置系招式，会限制我们的行动范围，可以用攻击打掉。打法方面，“寒冰弹”+“刺针强击”依然是主力，很容易能抑制住它。另外死神还时不时会防御，如果没在一定的攻击次数内破防会被它防御反击，看到它防御要及时换可以破防的招式。

BOSS 死之女王 欧黛特

欧黛特也有死神的一些招式，如鬼火、闪光和毒雾，除了毒雾会往地下飘外，其他两招的对应方法都一样。打法方面，“寒冰弹”+“刺针强击”的定番组合依然有效，“冰冻波”则用来清杂兵，还有由于她经常站着不动，能定点输出的魔药“烈焰”和“旋风”也有不俗的效果，可以用来加快效率。当BOSS的HP低于一定程度后会变为蜘蛛形态，这时她招式的攻击判定多集中在前脚处，要尽量避免站在这里。蜘蛛形态经过一定时间后她变回来，按之前的打法攻略即可。



柯涅利乌斯



雷属性的剑士，特点是行动敏捷，能迅速接近目标并展开攻击。

技能推荐首先升级“电击弹”和“螺旋利爪”，前者有很强的气绝效果，能有效抑制住BOSS出招，后者是消费少回报高的输出技能，基本有这两招就能对应大部分局面。其他技能里，“电击圆环”相当于雷属性版的“火元素”，自卫的同时还能提升近身攻击的效率；“回旋斩击”攻击范围很大，对付数量众多的杂兵时有不错的效果；神速突进斩集攻击和回避于一身，可以方便地绕到目标背后。

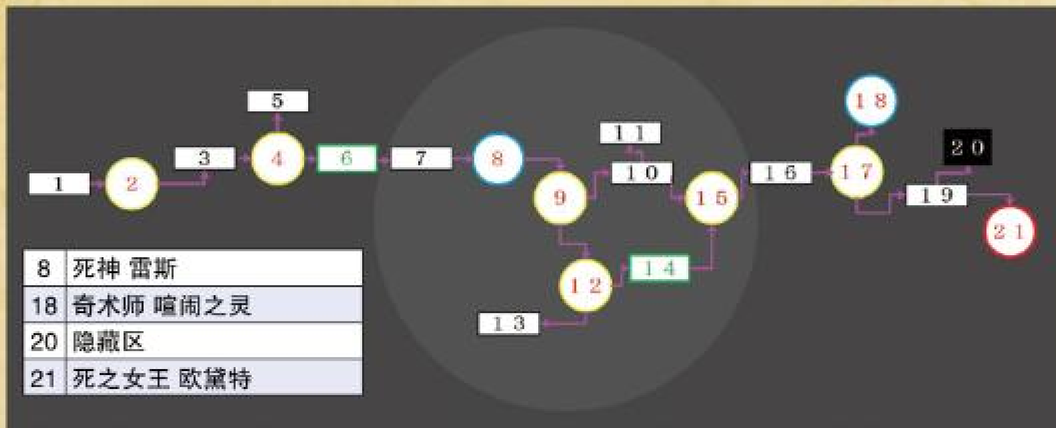
技能一览

名称	消耗	效果	入手途径
螺旋利爪	POW 30%	伸出利剑朝前方一边旋转一边突击，发动期间可以朝上下变更方向	死之国恩德菲尔4区
巨轮斩	POW 35%	朝上空使出圆弧形的旋转攻击	死之国恩德菲尔20区
电击弹	PP 5	朝前方射出具有晕眩效果的电击弹	死之国恩德菲尔完成报酬
回旋斩击	POW 50%	使出卷入前后敌人的大旋转攻击，发动期间可以朝左右移动	魔王之都涅布拉波利斯8区
连击狂乱	–	对敌人造成的伤害随连段数提升	魔王之都涅布拉波利斯15区
电击圆环	PP 11	创造出围绕着自身周遭的复数电击弹	魔王之都涅布拉波利斯完成报酬
呼唤雷云	PP 18	举起剑呼唤雷雨，雷云将会在一段时间内不断发出雷击	伊尔利特的深邃森林5区
螺旋坠击	POW 30%	从空中朝正下方高速掉落，并就地使出螺旋钻击	伊尔利特的深邃森林18区
神速突进斩	POW 40%	在转瞬之间跨步斩击前方的敌人（限定地面）	伊尔利特的深邃森林完成报酬
回身利爪	POW 30%	跳向前方的画面边缘，并回身进行突击	冬角峰的稜线12区
技能连结	–	在连段途中每次使用技能可使造成的伤害提升，最多3次	冬角峰的稜线29区
强化晕眩	–	强化魔晶技能的晕眩效果	冬角峰的稜线完成报酬
剑刃风暴	PP 9	以高速旋转在前方创造出龙卷风	沦亡之国瓦伦泰的首都3区
闪电剑	PP 25	在体内累积落雷之力，提升行动速度等一段时间（限定地面）	沦亡之国瓦伦泰的首都25区
晕眩强击者	–	对晕眩状态下的敌人造成更多伤害	沦亡之国瓦伦泰的首都完成报酬
暴击治疗	–	暴击时略微回复HP	波而盖涅伦岩浆洞窟4区
英勇冲击	PP 14	放出沿前方前进并逐渐变大的冲击波（限定地面）	波而盖涅伦岩浆洞窟22区
强击光束	PP 30	将魔晶武具的力量凝聚为光束，朝前方笔直放出	波而盖涅伦岩浆洞窟完成报酬
追击	–	对倒地状态的敌人造成更多伤害	泰坦尼亚城下市镇28区
螺旋魔剑	PP 50	高举带有壮烈的雷光之剑，扫荡周遭一切（限定地面）	泰坦尼亚城下市镇10区
百万电击弹	PP 22	朝前方放出强力的电击弹，发动后开始蓄力，并可用□释放	泰坦尼亚城下市镇完成报酬

能力一览

名称	效果	习得所需AP
敏捷步法	提升在地面的移动速度	1
活力充沛	食用食物后，下一击造成的伤害提升30%	2
强化治愈	所有类型的HP回复量增加20%	2
强化蓄力	提升POW的自动回复速度	4
招架	防御敌人攻击后，立刻按前可以发动招架攻击	3
地面之力	在地面造成的伤害提升10%	3
绝处逢生	当剩余HP低于30%以下时，闪避动作可以穿透所有敌人	3
补给力量	击破敌人时将会回复POW	7
美食家	透过食物获得的经验值增加20%	4
地面防御	在地面承受的伤害减轻20%	4
背刺	从背后击中敌人时造成的伤害提升20%	4
异常抗性	变得不易陷入异常状态	2
强化装备	强化装备的附加效果	9
魅惑	商店中的道具将可获得20%折扣	5
技能减伤	在魔晶技能的动作途中承受的伤害减半	5
睿智	调和魔药时，魔药阶级上升量增加30%	6

第1章 死之国恩德菲尔



●19区中间在有光透出的裂缝处按↑+○调查可进入隐藏区。

中BOSS 死神 雷斯

虽然现阶段能用的技能很少，不过普通攻击+“螺旋利爪”也够了，BOSS出招后闪到其后面就是攻击的机会。

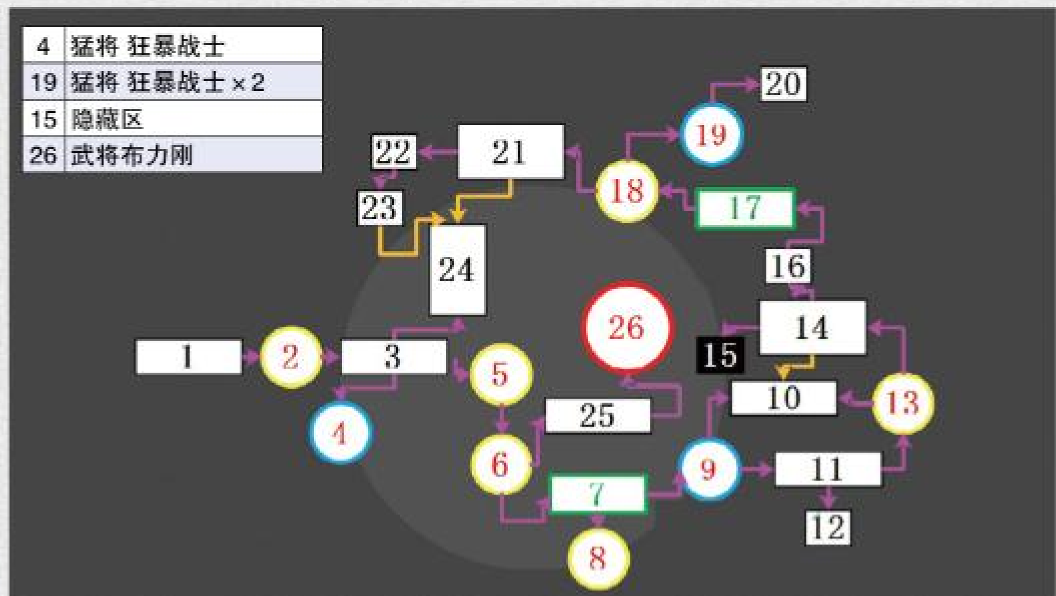
中BOSS 奇术师 喧闹之灵

“螺旋利爪”对体型大的敌人效果很好，全部命中伤害可观，以这招为主展开攻势即可。

BOSS 死之女王 欧黛特

除了常用的“螺旋利爪”外，当BOSS退后时还可以用“巨轮斩”追击。

第2章 魔王之都涅布拉波利斯



●注意有些屋顶的区域如果不慎踩空落下会换区，得绕远路才能回来。
●14区最左边平台用下跳来到下一层，左边有进入隐藏区的通路。

中BOSS 矮人战舰

和之前一样，将战舰的HP削减到一定程度后它会展开护罩，需要把狂暴战士解决才能使护罩消失。对付狂暴战士可用“电击弹”+“螺旋利爪”，打战舰的气球则推荐用“巨轮斩”。

中BOSS 猛将 狂暴战士

“电击弹”用来抑制中BOSS出招，“螺旋利爪”用于输出，用这个组合大部分BOSS都不难对付。

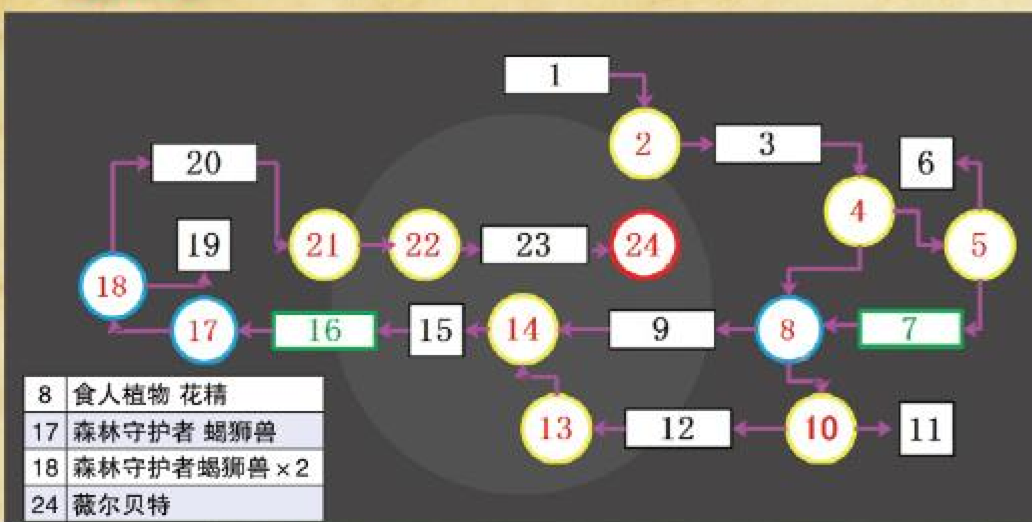
中BOSS 猛将 狂暴战士×2

虽然需要对付两个中BOSS，不过“电击弹”有贯穿效果，可以一次晕眩多个目标，所以依然没有难度。

BOSS 武将布力刚

“电击弹”除了拿来抑制BOSS攻击外，还有阻止杂兵帮BOSS补充铠甲的作用，输出则以“螺旋利爪”为主，另外新学的“回旋斩击”攻击范围很广，清杂兵效果不错。

第3章 伊尔利特的深邃森林



中BOSS 食人植物 花精

BOSS受到一定伤害后头部会掉落，导致上半部没了攻击判定区域，这时用“螺旋利爪”攻击时不能飞得太高，否则会打空。

中BOSS 森林守护者 蝎狮兽

没什么难度的BOSS，“电击弹”+“螺旋利爪”很快就能搞定。

中BOSS 森林守护者 蝎狮兽×2

同时对付两只蝎狮兽，关键是要用“电击弹”将它们一起抑制住，只要有一只乱跑都会严重影响效率。

BOSS 薇尔贝特

主要攻击技能依然是用“电击弹”+“螺旋利爪”，不过BOSS的体型小，“螺旋利爪”容易打空，近身作战时最好加上“电击圆环”来增加输出效率。



先用“神速突进斩”来到一边，然后“电击弹”将两个中BOSS一起抑制住，再以“螺旋利爪”为主来输出。

BOSS　暴虐龙 华格纳

BOSS在地面时的招式多以物理攻击居多，看到它起手时往后回避即可，当然也可以用“电击弹”抑制。BOSS升空后会喷火和扇动翅膀掀起龙卷风，这两招分别会产生火元素和冰元素，对我们来说是不小的干扰，得用技能的“电击圆环”或魔药的“火元素”来保护自己。

第5章　沦亡之国瓦伦泰的首都

5	矮人战舰	25	隐藏区
14	圣骑士 独角兽骑士×2	27	妖精女王 梅尔瑟蒂斯
20	圣骑士 独角兽骑士		

●这张地图有两道被锁着的门，需要入手对应的钥匙才能进入。
●15区有沙尘暴，需要装备岩石长靴才能通过。
●24区在中间的巨大罐子处按↑+○调查可进入隐藏区（不可将罐子打碎）。

中BOSS　矮人战舰

打法和之前一样，不过现在习得了“电击圆环”，可多多活用提高效率。

中BOSS　圣骑士 独角兽骑士

这个中BOSS依然是用“电击弹”+“螺旋利爪”，如果杂兵太多“回旋斩击”适当清理一下。

中BOSS　圣骑士 独角兽骑士×2

法和一个的时候一样，不过得先把两个BOSS集中到一边，推荐用效果并带位移的“神速突进斩”。

**BOSS　妖精女王 梅尔瑟蒂

SS擅长远程攻击，保持战是基本，成功近身就用单”将其抑制住来打。但“螺旋利爪”不适合拿来对付这种体型小的BOSS，容易打空，推荐改用普通攻击“电击圆环”，有杂兵干扰的话就用“回旋斩击”一起解决。

第6章　波而盖涅伦岩浆洞窟

	区	24	火焰使者 不死鸟骑士
	使者 不死鸟骑士×2	29	预言之龙 雷瓦丁
	之子 巴尔堪		

●3区有滴岩浆的地方按↓+×可到达隐藏区。
●有岩浆挡路的地方需要用魔药“飓风”解除后才能通过。

中BOSS　火焰之子 巴尔堪

中BOSS长时飘在空中，使用“螺旋利爪”要控制好方向，不然容易打空。

中BOSS　火焰使者 不死鸟骑士

“电击弹”+“螺旋利爪”的万能组合依然有效，不死鸟骑士的招式都有明显的起手动作，还是很容易抑制的。

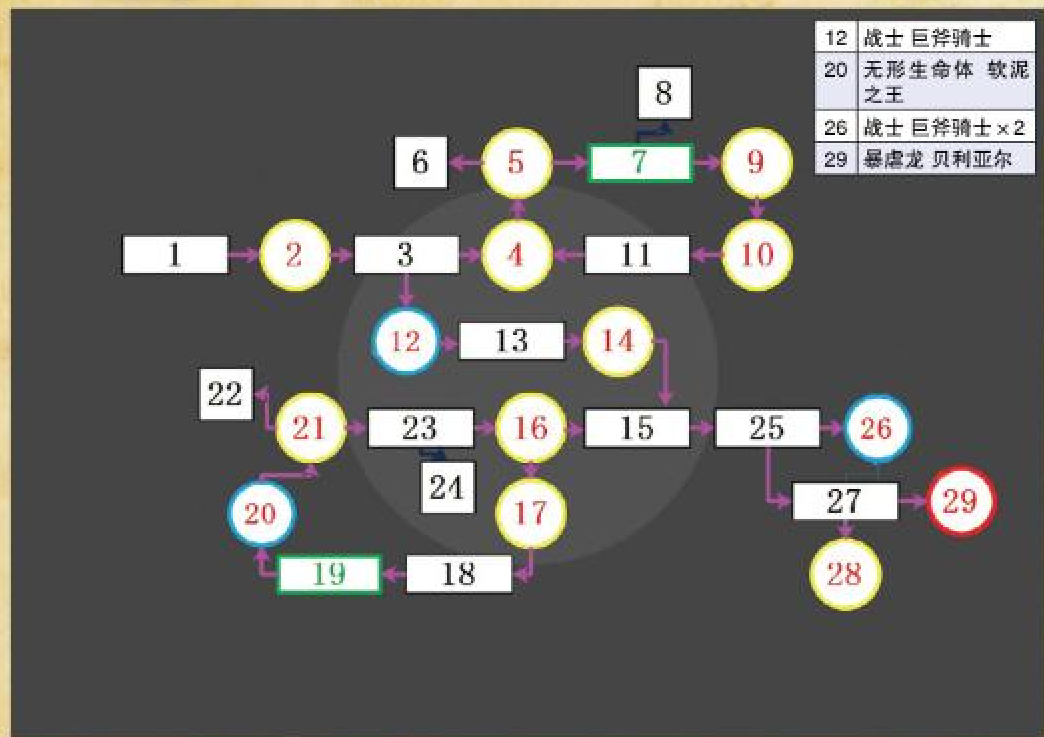
中BOSS　火焰使者 不死鸟骑士×2

这场中BOSS战虽然出现较早，但难度不低，建议留到BOSS战前再打。两个中BOSS在地上时比较好办，“电击弹”+“螺旋利爪”还压得住，但如果有一只飞上天就比较麻烦了，特别是使用不死鸟冲击时，这时就只能专心回避了，等它们落地后再找机会重新将它们集中到一起。

BOSS　预言之龙 雷瓦丁

柯涅利乌斯苦手的BOSS之一，因为它不仅体型小，还经常飞在空中，会导致“螺旋利爪”打空。空中时建议用“电击弹”抑制出招后，直接给自己加“电击圆环”用普通攻击来打，将其打下地再用“螺旋利爪”主攻。

终章 泰坦尼亚城下市镇



●6区最左侧的梯子上有“青铜钥匙”，攻击一下就可获得，用其可打开通往28区的门

●7区和23区有裂缝的墙壁需要用魔药“火山”破坏。

中BOSS 无形生命体 软泥之王

史莱姆BOSS，每受到一定程度的伤害就会分裂出小史莱姆，小史莱姆会不断向我们靠近，如果被它们缠上会导致暂时无法行动，一定要尽量避免。对付数量众多的小史莱姆可以用“回旋斩击”一网打尽，又或“神速突进斩”边打边退。战斗后段BOSS的分裂体受到攻击还会满屏幕地反弹，变得难以命中，可以用“烈焰”或“旋风”这类持续输出的魔药，让它们自己撞上来。

中BOSS 战士 巨斧骑士

柯涅利乌斯擅长对付的中型BOSS，“电击弹”+“螺旋利爪”可以将其屈到死。

中BOSS 战士 巨斧骑士×2

这个BOSS本身不算厉害，所以就算增加到两个也没太大的威胁，将他们集中到一边，然后用“电击弹”+“螺旋利爪”压着来打即可。

BOSS 暴虐龙 贝利亚尔

和关德琳篇一样，绕到BOSS背后来打比较安全，所以推荐装上“神速突进斩”。另外BOSS有时会吐出球形铠甲，如果将铠甲打回去能令BOSS晕眩，是不错的攻击机会。



梅尔瑟蒂



惟一的远程角色，使用武器为石弓，普通的射击需消耗POW，但直到消耗完为止都可以一直连射，所以POW可以说是梅尔瑟蒂的生命线。POW除了在一般行走时会徐徐回复外，在地上站着不动她会做出上弹的动作，能快速回复POW。梅尔瑟蒂的蓄力攻击有2段，第1段为贴着地面前进的贯通弹，适合拿来对付地上并排的敌人，又或是平时用来扫荡隐藏在地下的金币和曼陀罗草等目标，第2段为跟踪弹，能对付一些动作快不好瞄准的敌人。梅尔瑟蒂的另一个特点是能无限浮空，并且在空中能上下左右自由行动，非常容易就能绕到目标背后，但要注意空中行动时无法回复POW。

技能里早期先升级“强化弹”和“扩散弹”，前者无论是抑制性能和威力都很优秀，是梅尔瑟蒂的主力技能；后者在近距离时对大中型BOSS时有不错的伤害。中后期以升级“高能弹”和“无限弹”为主，“高能弹”是消耗POW的主力技能，战斗中可以和“强化弹”轮换着用，“无限弹”能在一定时间内使普通射击不消耗POW，能加强持续作战能力。另外“追踪弹”平时虽然很少用，不过在梅尔瑟蒂专有的强制卷轴飞行射击关卡中则有不错的效果。

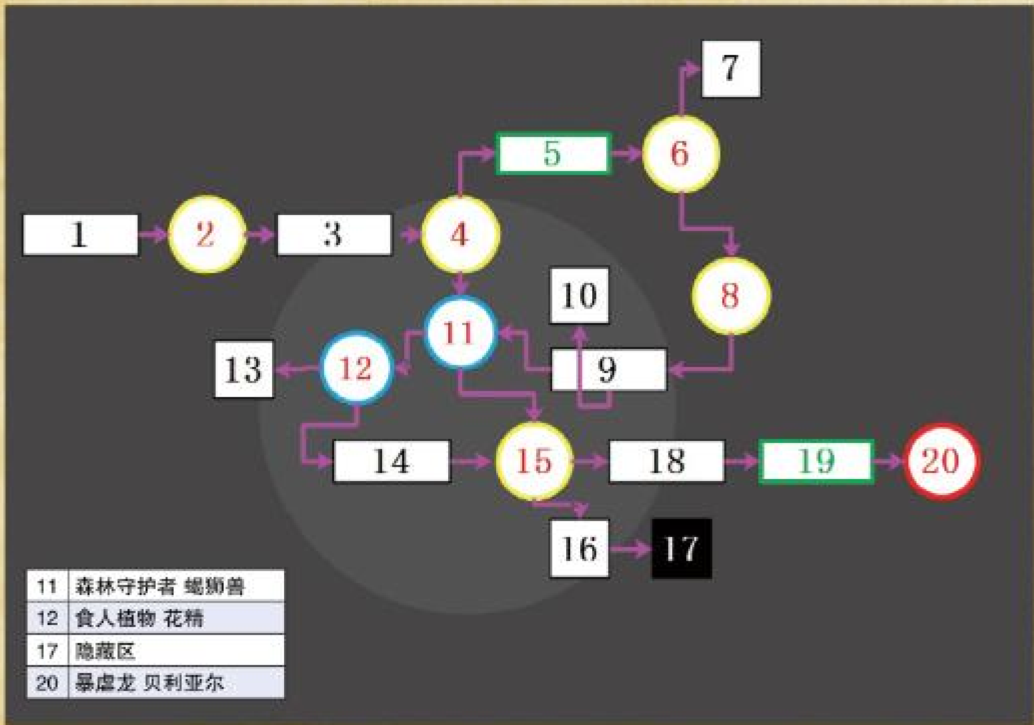
技能一览

名称	消耗	效果	入手途径
强化弹	PP 6	朝前方发射强大的魔弹	伊尔利特的深邃森林4区
魔素爆发	PP 4	引爆魔晶武器的能量，炸飞周遭的敌人	伊尔利特的深邃森林17区
强化初弹	–	相隔一段时间未射击时，最初的一发射击将获得强化	伊尔利特的深邃森林完成报酬
滑行射击	POW 25%	一边以滑踢穿过敌人，一边朝上空连射魔弹（限定地面）	妖精之森林格佛尔德8区
伤害回能	–	承受伤害时将提升固定比例的POW回复	妖精之森林格佛尔德18区
扩散弹	PP 8	连续射出放射状魔弹	妖精之森林格佛尔德完成报酬
连击狂乱	–	对敌人造成的伤害随连段数提升	冬角峰的稜线4区
召唤皮克西	PP 13	叫出会朝上空射击魔弹的小精灵，使其跟随一段时间	冬角峰的稜线18区
追踪弹	PP 9	发射复数会追踪敌人的魔弹	冬角峰的稜线完成报酬
高能弹	POW 45%	发射沿着直线贯穿的魔弹	泰坦尼亚城下市镇4区
曼陀罗草大进击	PP 12	使舞台中的曼陀罗草为己方作战一段时间	泰坦尼亚城下市镇9区
闪光弹	PP 10	发射放出强烈闪光的魔弹，使周遭敌人陷入晕眩状态	泰坦尼亚城下市镇完成报酬
召唤报丧女妖	PP 13	叫出射击会跳弹之魔弹的小精灵，使其跟随一段时间	死之国恩德菲尔6区
技能连结	–	在连段途中每次使用技能可使造成的伤害提升，最多3次	死之国恩德菲尔18区
无限弹	PP 11	在一段时间内普通攻击无需消耗POW	死之国恩德菲尔完成报酬
炸裂弹雨	PP 18	射出能滞空一段时间的能量弹，并从中降下魔弹之雨	波而盖涅伦岩浆洞窟12区
暴击治疗	–	暴击时略微回复HP	波而盖涅伦岩浆洞窟23区
月轮射击	POW 40%	沿着弧形的轨道跳跃，朝地面连射魔弹	波而盖涅伦岩浆洞窟完成报酬
贯雷神枪	PP 50	将魔弹射上高空后使其炸裂，对大地洒下大量子弹	风暴肆虐的战场8区
震地咆哮弹	PP 14	将魔弹打进地面，在一段时间后产生冲击波（限定地面）	风暴肆虐的战场24区
召唤圣灵	PP 16	叫出会进行支援射击的小精灵，使其跟随一段时间	风暴肆虐的战场完成报酬

能力一览

名称	效果	习得所需AP
高速飞行	提升飞行时的移动速度	1
牵制射击	普通射击将更容易使敌人失衡	4
强化治愈	所有类型的 HP 回复量增加 20%	2
强化蓄力	提升 POW 的自动回复速度	4
全力一击	当 POW 为 100% 时，攻击将更容易使敌人失衡	2
地面之力	在地面造成的伤害提升 10%	3
隐形	当剩余 HP 低于 30% 以下时，每次受到攻击后将呈现无敌一段时间	3
补给力量	击破敌人时将会回复 POW	7
美食家	透过食物获得的经验值增加 20%	4
填弹减伤	重新填弹时承受的伤害减半	3
空中防御	在空中承受的伤害减轻 30%	3
异常抗性	变得不易陷入异常状态	3
强化装备	强化装备的附加效果	9
魅惑	商店中的道具将可获得 20% 折扣	5
快速填弹	提升重新填弹的速度	4
睿智	调和魔药时，魔药阶级上升量增加 30%	6

第1章 伊尔利特的深邃森林



●16区最右边从下往上数第二层有通往隐藏区的通路。

中BOSS 森林守护者 蝎狮兽

保持距离射击即可，它准备出招的话就用“强化弹”抑制。

中BOSS 食人植物 花精

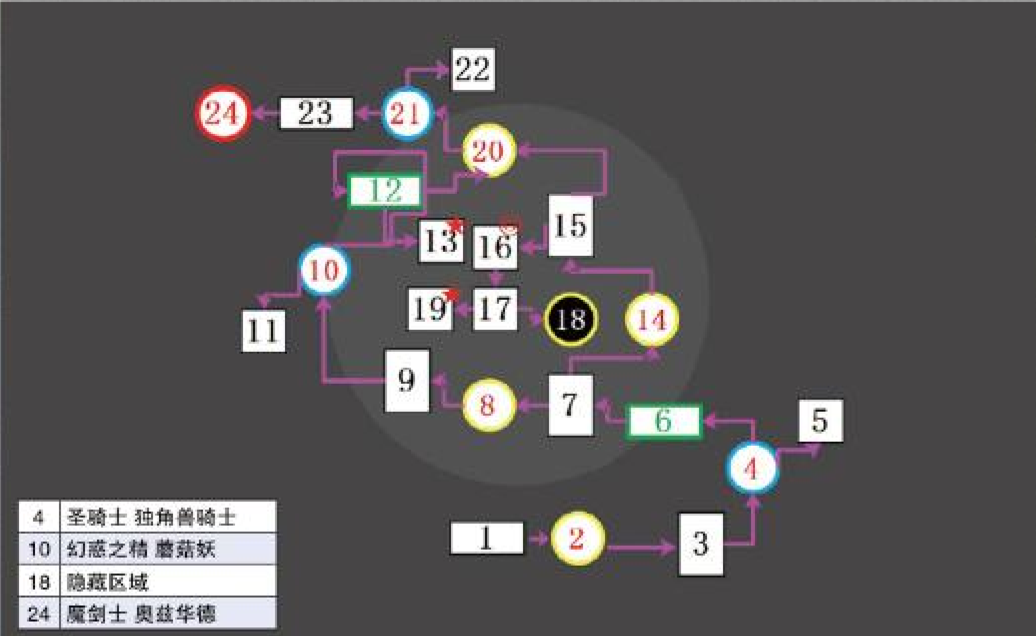
同样是和中BOSS保持好一定距离进行射击就可以了，当中BOSS出招时就绕到它后面或用“强化弹”抑制。

BOSS 暴虐龙 贝利亚尔

飞到空中以普通射击和“强化弹”为中心来打，POW不足时看准BOSS出招的空隙下地补充。



第2章 妖精之森林格佛尔德



●4区和10区被被树叶塞住的路口需要用魔药“飓风”吹开。
●16区的细小通路需要在13区利用蘑菇变小后才能通过。
●17区右边可通往隐藏区。

中BOSS 圣骑士 独角兽骑士

浮空后保持距离射击，注意它召唤龙卷风和跳跃攻击即可。

中BOSS 幻惑之精 蘑菇妖

中BOSS有蘑菇、妖精和巨人三种形态，除了较小的蘑菇形态外，其他两个形态都推荐飞到空中来打。

中BOSS 圣骑士 独角兽骑士

和之前那战惟一的区别就是对了些杂兵，用“强化弹”一起解决即可。

BOSS 魔剑士 奥兹华德

这个BOSS初期时比较好打，不过当HP降到一定程度后就会狂暴化，攻击力和速度大幅提升，一不留神就会被他近身并重创。对付狂暴化的BOSS要发挥我们的空中优势，对方的对空招式不多，认准几个冲刺型的招式来躲就行，然后抓住他出招后的空隙进行攻击。

第3章 冬角峰的稜线



中BOSS 白银巨人 寒霜之祸

由于可以无限浮空，这个让其他苦手的中BOSS对梅尔瑟蒂来说并不难，飞到和其角部弱点的平行高度持续攻击即可，BOSS出招的话用“强化弹”抑制或回避对应。

中BOSS 魂之冒渎者 熊精

除了“强化弹”，通过上一章习得的“扩散弹”对这种中体型BOSS的效果也很好，近距离使用基本能全中，两招轮番使用很快就能获胜。

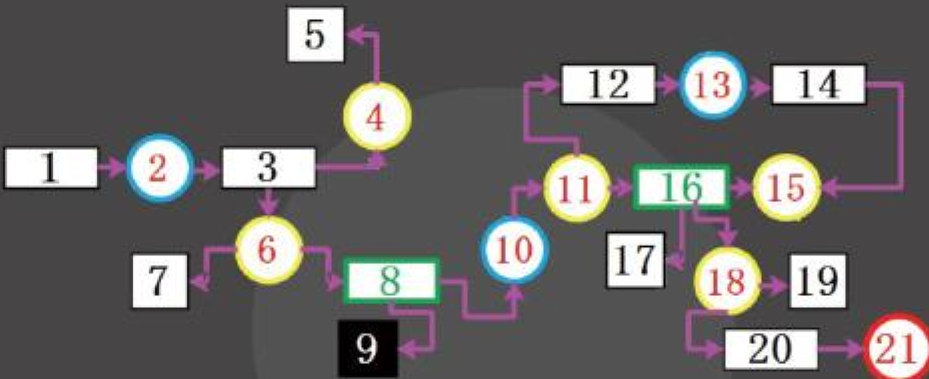
中BOSS 魂之冒渎者 熊精×2

梅尔瑟蒂的普通射击无法贯通目标，在对付一只时如果另一只有不对劲的行动要赶紧用“强化弹”来抑制，成功将两个中BOSS集中到一起的话，就可拉近距离用“扩散弹”提高效率。

BOSS 暴虐龙 华格纳

有“强化弹”+“扩散弹”的组合，BOSS本身并不难打，棘手的在于冰元素和火元素的干扰，有条件的话就用魔药的“火元素”护身吧。

第4章 泰坦尼亚小巷





●8区在有很多罐子的地方按↑+○调查可进入隐藏区。

中BOSS 战士 巨斧骑士

巨斧骑士行动缓慢，并且招式多以近战为主，距离不够时他会先慢慢地向我们靠近，趁这时边打边退即可，基本可无伤解决。

中BOSS 无形生命体 软泥之王

“强化弹”既能抑制BOSS又能清扫杂兵，在这场战斗中能派上大用场，而且击破中BOSS分裂后的小个体会出现PP，基本不用担心PP会用完。

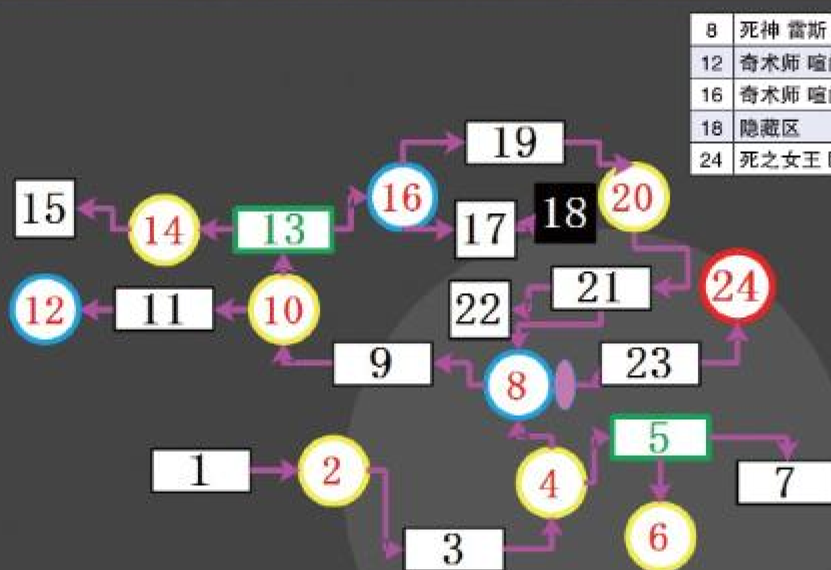
中BOSS 战士 巨斧骑士×2

先将两个巨斧骑士集中到一边，然后边打边退，要留意后方那个的动向，看他准备出招或使用魔药话要马上用“强化弹”抑制。

BOSS 魔法师 贝鲁德

BOSS本身的攻击方法和一般的魔法师一样，威胁不大，棘手的在于两个同场的巨斧骑士，最好先不惜PP用技能尽快将他们解决。剩下BOSS一个后就好打很多了，等其闪现后即是攻击的机会，如果能将其召唤出的刀打回去还能令其晕眩，接下来又是一波输出。

第5章 死之国恩德菲尔



●17区最右边可通往隐藏区。



中BOSS 死神 雷斯

推荐在浮空后拉开距离射击，这样比较好躲死神的招式和能减少杂兵带来的的干扰。攻击手段以“强化弹”和“高能弹”为主，距离近时还可以用“扩散弹”。

中BOSS 奇术师 喧闹之灵

奇术师身边环绕的物体会挡掉普通攻击子弹，可以用“强化弹”或“高能弹”这样带贯通技能将它们打掉，没了这些物体后它的威胁会减小不少，PP不够时就打地上的触手回复。

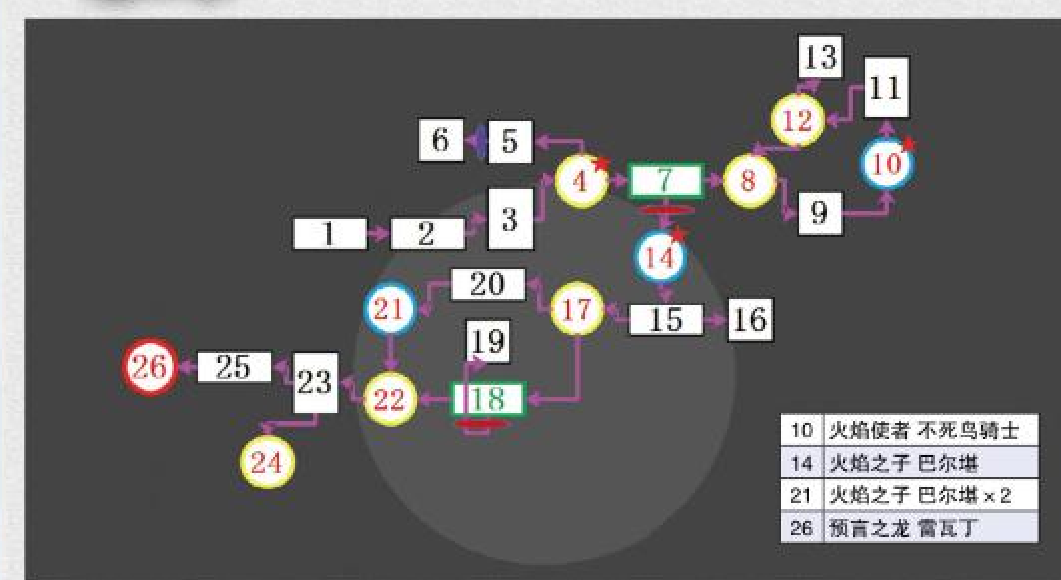
中BOSS 奇术师 喧闹之灵×2

两个奇术师经常会走散，比较难集中在一起边抑制边打，推荐拉开距离逐个击破，但要注意不要被夹击。除了主攻的“强化弹”和“扩散弹”外，必要时也可借助一下“烈焰”、“旋风”这些能持续输出的魔药，以求尽快把BOSS身上环绕的物体打掉。

BOSS 死之女王 欧黛特

BOSS的远程攻击也不少，与其拉开距离，近身反而要更安全一些，而且这样“扩散弹”能发挥最大效率，和“强化弹”轮换着使用很快就能击破。

第6章 波而盖涅伦岩浆洞窟



●5区挡路的熔岩需要用魔药“飓风”去除。

●14区为强制横向卷轴的飞行射击关卡，途中在一只有火蜥蜴驻守的平台上的宝箱里有碧蓝火种，用碧蓝火种可打开通往19区的门。注意这个宝箱只在战斗中出现，如果错过了只能选择Retry重战获得。

中BOSS 火焰使者 不死鸟骑士

不死鸟骑士的攻击多为近身招式，保持距离射击即可，有危险时就用“强化弹”来抑制，另外还可用“无限弹”来增加输出效率。

中BOSS 火焰之子 巴尔堪

和其他角色不同，梅尔瑟蒂这一战为强制横向卷轴的飞行射击关卡，除了中BOSS外还有许多杂兵，如果觉得忙不过来推荐装上技能“追踪弹”，“追踪弹”会自动对进行杂兵追尾并攻击，自己可抽身出来专心对付中BOSS。注意途中的宝箱里有碧蓝火种，如果错过了就只能重战。

中BOSS 火焰之子 巴尔堪×2

用了“无限弹”并浮空后边退边打，BOSS会自动靠近，基本不用担心目标走掉，POW不够时就落地回复并补充“无限弹”，如此反复即可。

BOSS 预言之龙 雷瓦丁

这个BOSS体型小而且非常难打出硬直，抑制打法对其并不适用，得见招拆招来打，在其突进和喷火时都有较大的空隙，是很好的攻击机会，记得加上“无限弹”提高效率。将BOSS打下地后，还可以使用魔药来协助进攻。

终章 风暴肆虐的战场



●16区为强制横向卷轴的飞行射击关卡。

●23区右上角可通往隐藏区。

中BOSS 猛将 狂暴战士

没什么特别的中BOSS，普通攻击+“强化弹”即可搞定。

中BOSS 矮人战舰

强制横向卷轴的飞行射击关卡，一开始是杂兵战，怕打不过来可以用“追踪弹”协助清敌，但要注意PP分配，以免导致后期不够。矮人战舰的弱点依然是气球部分，不过得先把舰体中间放火的矮人解决，否则很难有机会出手。战舰出现护罩后会顺时针移动，我们也得顺时针移动来躲，由于无法向后射击，PP不紧张的话可以用“追踪弹”来蹭一下。护罩解除后战舰开始放电球和导弹，电球打掉即可，导弹打回去可以对战舰造成伤害，注意最后阶段放火的矮人还会出现一次，同样是优先解决掉。

中BOSS 猛将 狂暴战士×3

此战难度较高，建议先把地图探索得差不多后再回来挑战。狂暴战士的远程攻击不弱，要注意扔斧子和使用魔药，特别是3个一起时很容易看漏，得时刻留意右上角的简易地图，一有动作就用“强化弹”抑制住。

BOSS 魔王 奥丁

奥丁的招式以针对正面的居多，绕到他背后并拉开距离射击会比较安全，惟一要注意的就是有追踪效果的光球。当他受到一定程度的伤害会开始使用专用的魔晶流星锤，流星锤的威力很高，要避免被直击，否则非死即伤，还有将流星锤打落后它会弹来弹去，这时也有攻击判定，得注意回避。

奥兹华德



使用魔剑的剑士，特点是HP槽右边有一个狂暴槽，蓄满了后按R+△可进入狂暴化状态，此状态下攻击力和速度会大幅提升，并且部分技能性能强化，可以说是奥兹华德的杀手锏。提升狂暴槽的方法为攻击敌人，而他蓄力攻击第2段的拘束技还能快速积蓄狂暴槽。狂暴化状态中槽会不断减少，清空后状态解除，如果想中途解除只要再按一次R+△即可。值得一提的是狂暴化状态只有在地面时才能解除，如果角色处在空中，就算槽清空了仍然会保持狂暴化状态，所以可以用一些滞空时间长的招式或技能来延长狂暴化的时间。

除了狂暴化外，在空中长按×进行的空间移动也是奥兹华德的特点之一，移动时不会受到攻击并且能穿过敌人，用来绕背非常方便。

前期PP主要用来提升“邪恶连击”，这招无论是连击数、攻击力和抑制性能都很优秀，可作为主力技能一直用到通关。“邪恶连击”在空中使用时滞空时间也不短，用来延长狂暴化状态效果很好，比较实用的一个用法就是把目标打浮空后，用普通攻击（2～3下）→“邪恶连击”→目标弹回→普通攻击（2～3下）→“邪恶连击”→……的浮空用连技循环，POW不够时把“邪恶连击”换成冲刺攻击，让POW回复后再回到“邪恶连击”的循环，这样可最大利用狂暴化状态，在槽快清空时可以多多利用。其他技能里，“邪龙之息”

能的弥补奥兹华德远程攻击能力不足问题，而且消耗的是PP，不用担心和“邪恶连击”抢POW消耗。

中后期以升“狂怒延伸”、“狂人之怒”为主，“狂怒延伸”能延长狂暴化的时间，非常实用，“狂人之怒”为消耗PP短时间进入狂暴化状态，有这两招补强就能常时保持狂暴化状态了。另外“咒逐闪光”和“恶梦破”也值得升，“咒逐闪光”能让奥兹华德狂暴化的瞬间带攻击判定，虽然攻击力不高，不过胜在抑制能力出众，作为保命手段不错；“恶梦破”可以视为“邪龙之息”的空中版，并且带追踪效果。



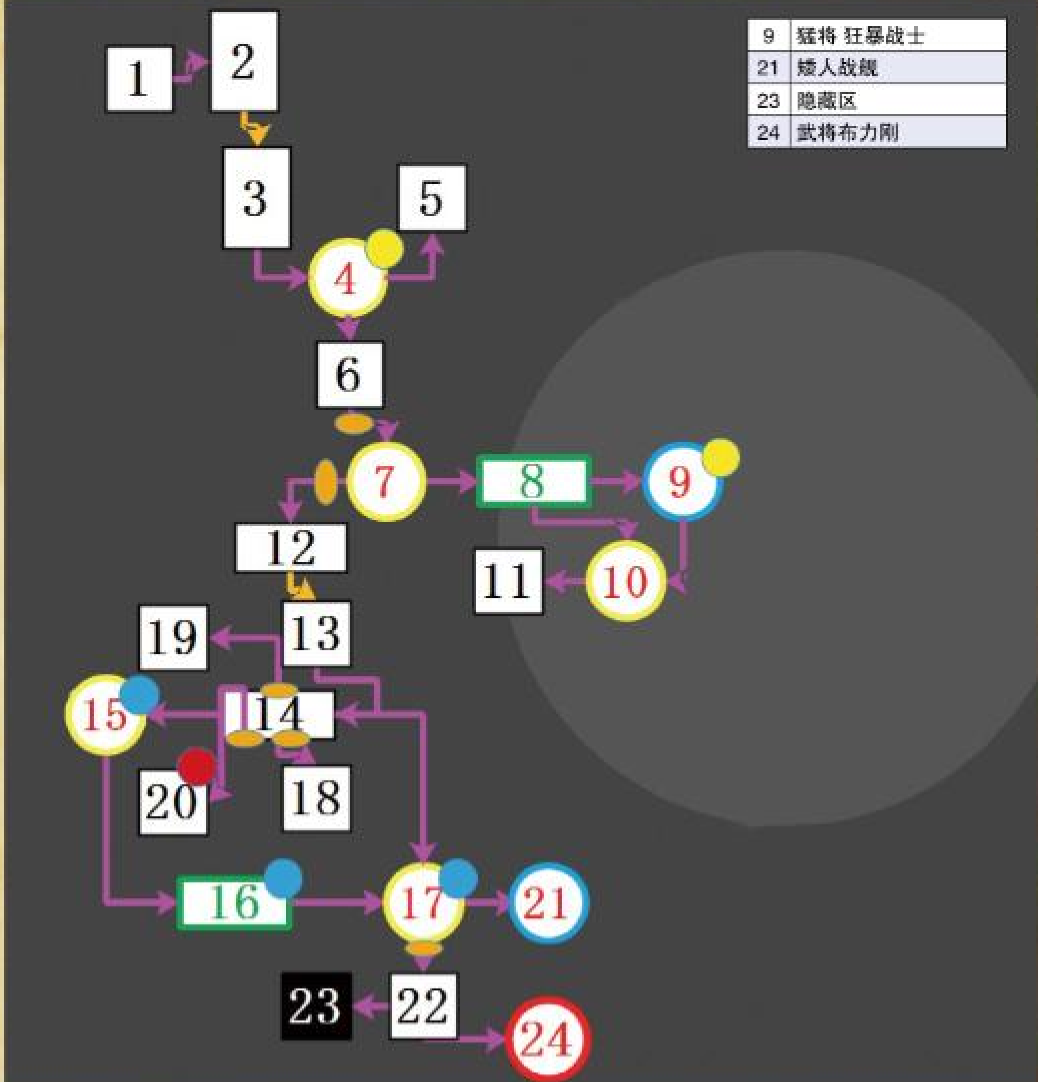
技能一览

名称	消耗	效果	入手途径
邪恶连击	POW 40%	朝前方使出会逐渐加快速度的狂乱斩击	魔王之都涅布拉波利斯7区
疯狂之握	POW 45%	使出擒拿技后朝后方摔掷目标	魔王之都涅布拉波利斯23区
邪龙之息	PP 12	朝前方放出四处乱窜的黑色火焰（限定地面）	魔王之都涅布拉波利斯完成报酬
暗影咬噬	PP 5	放出沿地面奔窜的影子，从敌人脚下发动攻击	风暴肆虐的战场7区
追击	–	对倒地状态的敌人造成更多伤害	风暴肆虐的战场22区
致命飞踢	POW 35%	朝斜上方使出带有黑色火焰的上升踢	风暴肆虐的战场完成报酬
禁咒之墙	PP 21	创造出往上窜升的黑焰障壁一段时间	伊尔利特的深邃森林9区
技能连结	–	在连段途中每次使用技能可使造成的伤害提升，最多3次	伊尔利特的深邃森林20区
狂怒延伸	–	延长狂暴化的有效时间	伊尔利特的深邃森林完成报酬
咒逐闪光	–	发动狂暴化时会放出闪光，对周遭敌人造成伤害	死之国恩德菲尔5区
狂人之怒	PP 22	在短时间内进入狂暴状态（限定地面）	死之国恩德菲尔9区
俯冲强袭	POW 30%	自空中朝斜下方发动极速下降攻击	死之国恩德菲尔完成报酬
虚空之柱	PP 9	创造出具有吸近敌人效果的巨大黑色火焰（限定地面）	冬角峰的棱线5
恶梦破	PP 15	朝前方放出直线往返的黑色火焰	冬角峰的棱线19区
幻影杀手	POW 30%	以静止状态诱使敌方发动攻击，再从背后砍倒来自前方的攻击者（限定地面）	冬角峰的棱线完成报酬
暴击治疗	–	暴击时略微回复HP	泰坦尼亚城下市镇26区
连击狂乱	–	对敌人造成的伤害随连段数提升	泰坦尼亚城下市镇7区
阴影脉冲	PP 18	朝前方放出两道延伸至广范围的黑色火焰	泰坦尼亚城下市镇完成报酬
断绝干涉	PP 24	在一段时间内，不会受到来自敌人的任何伤害	波而盖涅伦岩浆洞窟14区
毁灭魔剑	PP 50	解放黑暗之力，对周遭敌人发动乱击	波而盖涅伦岩浆洞窟9区
暗影侵蚀	PP 13	在前方布下黑暗灵气，从敌人身上吸收狂暴化力量与HP	波而盖涅伦岩浆洞窟完成报酬

能力一览

名称	效果	习得所需AP
加速	提升在地面的移动速度	1
背刺	从背后击中敌人时造成的伤害提升 20%	4
强化治愈	所有类型的 HP 回复量增加 20%	2
强化蓄力	提升 POW 的自动回复速度	4
黑暗蓄力	在狂暴状态下 POW 的回复速度变为 2 倍	3
复仇者	随 HP 的减少比例，造成的伤害最高可提升 30%	2
复生	陷入无法战斗状态时，在该场战斗中可复活 1 次并回复 10%HP	3
补给力量	击破敌人时将会回复 POW	7
美食家	透过食物获得的经验值增加 20%	4
黑暗免疫	在狂暴状态下不会陷入异常状态	4
暗影通道	可以朝任意方向进行异空间移动	3
异常抗性	变得不易陷入异常状态	2
强化装备	强化装备的附加效果	9
魅惑	商店中的道具将可获得 20% 折扣	5
黑暗护甲	在狂暴状态下承受的伤害减半	5
睿智	调和魔药时，魔药阶级上升量增加 30%	6

第1章 魔王之都涅布拉波利斯



●需要蓝石钥匙打开的门一共3扇，其中两把钥匙分布在迷宫里，还有一把在商人处贩卖。

●22区底层左边的高台上有前往隐藏区的通路。

中BOSS 猛将 狂暴战士

没什么需要注意的地方，狂暴化后普通攻击+“邪恶连击”，不出一会就能击破。

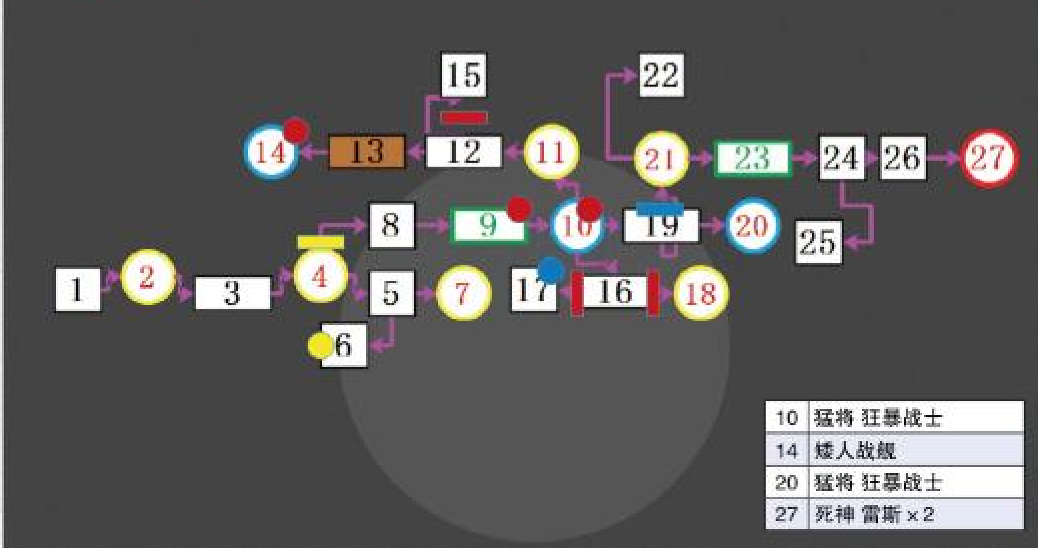
中BOSS 矮人战舰

奥兹华德没什么实用的空战技能，而且“邪恶连击”也不适合打这种能贯穿的目标，只能用普通攻击慢慢打了，还可以把矮人投掷的炸弹打到气球上来增加输出。

BOSS 武将布力刚

“邪恶连击”能快速地拆掉BOSS的铠甲，攻击奏效后，就用狂暴化速战速决。

第2章 风暴肆虐的战场



●13区的沙尘暴区域需要装备岩石长靴才能通过，岩石长靴可通过完成20区的战斗获得。
●需要古龙钥匙打开的门一共3扇，其中两把钥匙分布在迷宫里，还有一把在商人处贩卖。
●在22区待机3分钟会出现隐藏宝箱。

中BOSS 猛将 狂暴战士

参考上一章即可。

中BOSS 猛将 狂暴战士

多了一些矮人直升机，但打法基本没什么变化。

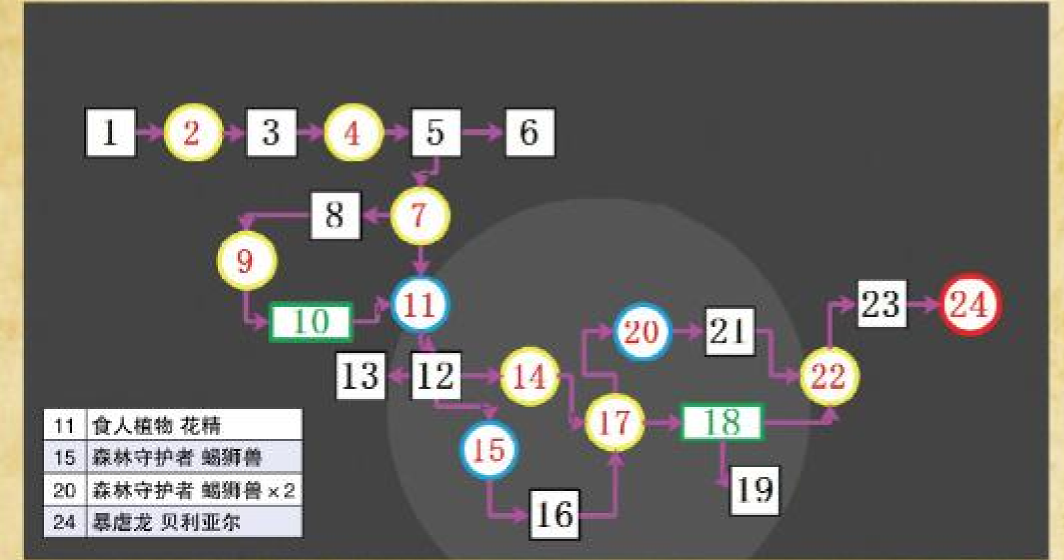
中BOSS 矮人战舰

打法和之前没什么变化，但注意战斗前记得把之前用来穿过沙尘暴区域的岩石长靴换掉，否则跳不高。

BOSS 死神 雷斯×2

由于死神受到一定伤害后就会瞬移，想将两个一起控制住比较困难，建议一开始就用狂暴化+“邪恶连击”尽快解决一个，剩下一个再慢慢对付。

第3章 伊尔利特的深邃森林



中BOSS 食人植物 花精

BOSS用普通攻击+“邪恶连击”就足以对付，远处的杂兵可用“邪龙之息”清理。

中BOSS 森林守护者 蝎狮兽

会投毒匕首的哥布林比较麻烦，最好优先解决，剩下的单个BOSS没什么好说的，普通攻击+“邪恶连击”即可，有狂暴化就狂暴化加快效率。

中BOSS 森林守护者 蝎狮兽×2

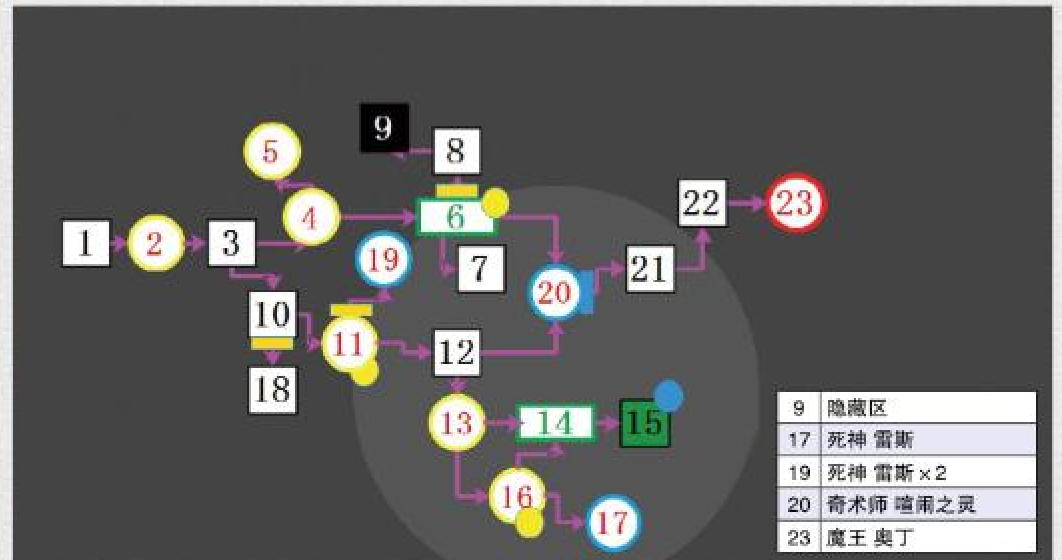
战斗场地很暗，需要先用魔药“闪光”照亮。打法和之前的章节一样，先将它们集中一边，然后在狂暴化状态下用普通攻击+“邪恶连击”抑制住来打。



BOSS 暴虐龙 贝利亚尔

通常状态时绕到BOSS背后来打比较保险，除了空间移动外，冲刺攻击也是一个方便的绕背手段。狂暴化状态则没绕背的必要，直接普通攻击+“邪恶连击”正面硬碰硬即可，还有BOSS的体型较大，“邪龙之息”对它也有不错的效果。

第4章 死之国恩德菲尔



●需要月亮钥匙打开的门一共3扇，其中两把钥匙分布在迷宫里，还有一把在商人处贩卖。
●9区左侧骸骨处堆按↑+○调查能进入隐藏区。
●15区有毒雾，最好先使用解毒药后再入内回收道具。

中BOSS 死神 雷斯

之前已经打过两个死神，单个的死神当然也没什么好怕的，惟一要注意的就是躲死神的招式时小心别误入毒沼泽。

中BOSS 奇术师 喧闹之灵

“邪恶连击”在攻击BOSS的同时还可以把它身边的物体一并打掉，狂暴化状态下效果更佳。

中BOSS 死神 雷斯×2

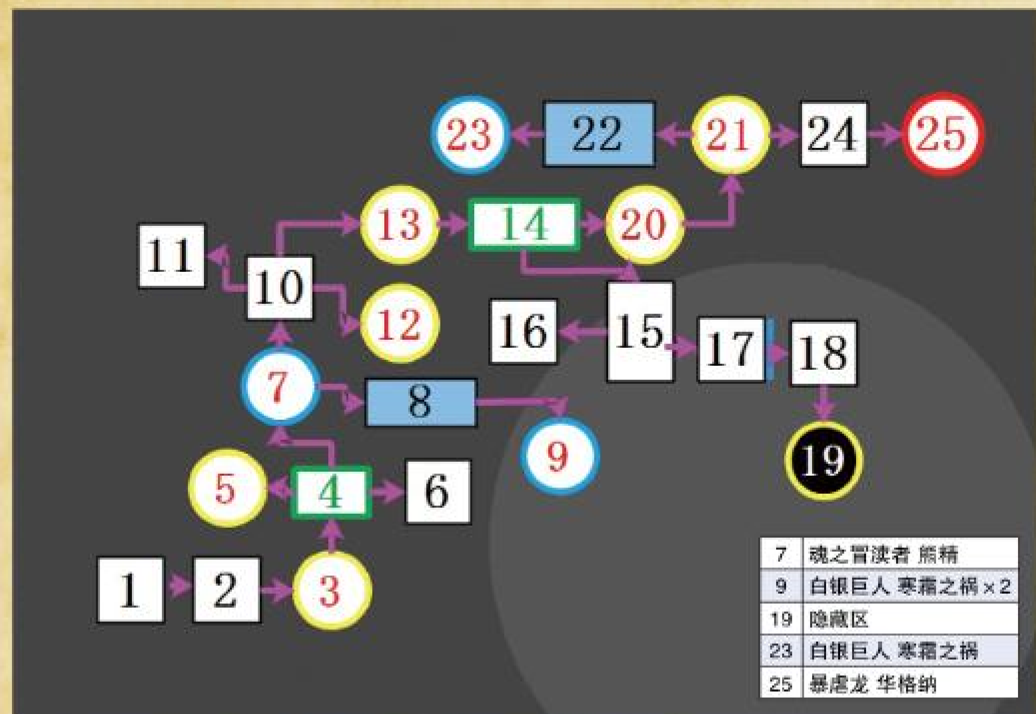
和第2章一样需要同时对付两个死神，推荐先回收了迷宫中的“咒逐闪光”和“狂人之怒”两个技能再来挑战，这样会轻松不少。另外战斗场地没有光，需要先用魔药“闪光”照亮。

BOSS 魔王 奥丁

奥丁属于可以打浮空的BOSS，用前文角色要点里说的狂暴化循环浮空连段来打再适合不过，控制得好他基本很难有出手的机会，如果普通的狂暴化时间不够就用“狂人之怒”补上。



第5章 冬角峰的棱线



●8区和22区有暴风雪，需要装备岩石长靴才能通过。
●17区的冰壁需要用魔药“烈焰”破坏。
●18区的最下层有前往隐藏区的通路，需要用下跳到达。

中BOSS 魂之冒渎者 熊精

狂暴状态下普通攻击+“狂人之怒”轻松胜利。

中BOSS 白银巨人 寒霜之祸

开场记得先把之前用来穿越暴风雪地带的岩石长靴脱了，否则跳不高，更难打这种弱点部位高的BOSS。打法方面，由于没有实用的对空技能，只能狂暴化后用普通攻击来打，普通狂暴化用完时就用“狂人之怒”顶上。

中BOSS 白银巨人 寒霜之祸×2

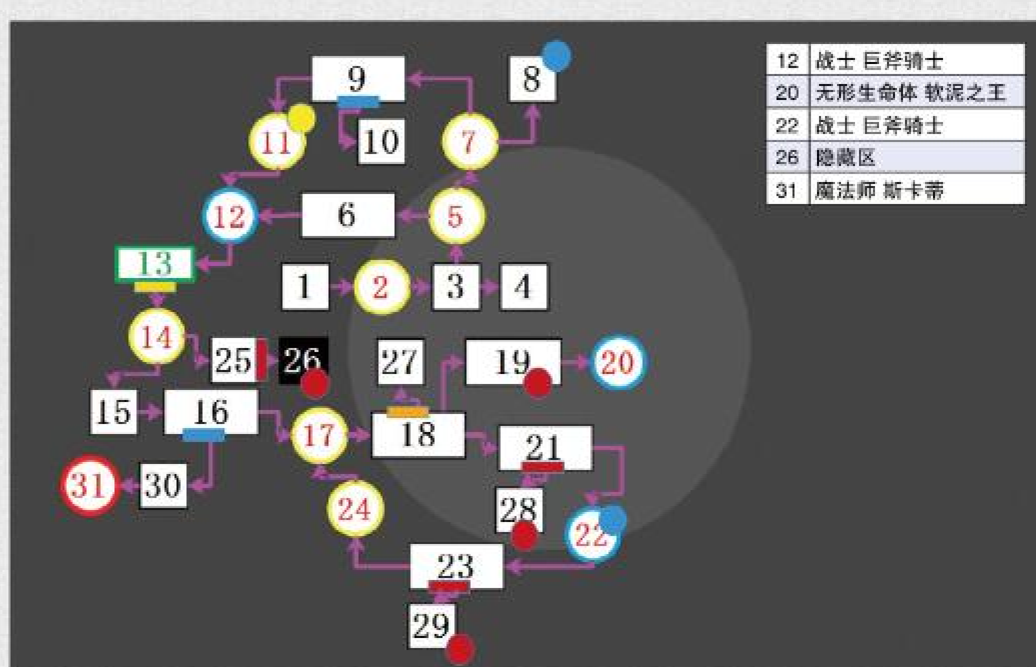
一个白银巨人就已经够呛，两个就更不用说了，要做好苦战的准备，还有记得开场时先把岩石长靴脱了。两个BOSS同时出招时的威胁非常大，由于“邪恶连击”在这场战斗发挥不了作用，狂暴化和“狂人之怒”时发动的“咒逐闪光”就成了打消BOSS招式的救命稻草，使用时机要看准，一定不能浪费。另外这个迷宫的19区有不错的范围技能“恶梦破”，可以先取得再来挑战，对战斗有一定帮助。

BOSS 暴虐龙 华格纳

除了用狂暴化+“邪恶连击”输出外，新习得的“恶梦破”效果对这类体型大的BOSS也不错，而且还能清扫它放出的火元素和冰元素。



第6章 泰坦尼亚小巷



●18区有裂缝的墙壁可用魔药“火山”炸开。
●21区和23区的小洞需要在19区用蘑菇变小后才能通过。
●25区右边有前往隐藏区的通路，需要在19区用蘑菇变小后才能通过。

中BOSS 战士 巨斧骑士

中型体型加上能浮空，是狂暴化浮空循环连的好目标。

中BOSS 无形生命体 软泥之王

打软泥之王最好不要用“邪恶连击”，因为它分离后的小个体正好能从下方穿过“邪恶连击”的攻击范围，很容易就会被它们缠住导致无法行动，应改用“恶梦破”主攻。

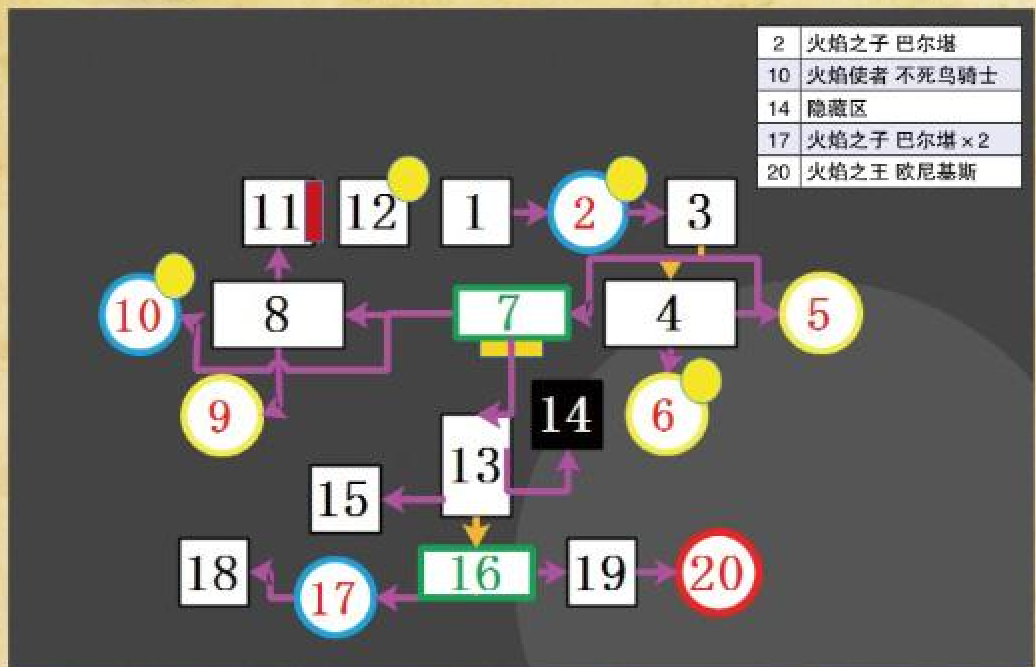
中BOSS 战士 巨斧骑士

参考上一战。

BOSS 魔法师 斯卡蒂

除了BOSS外还有一个熊精在场，由于熊精不会复活，不妨狂暴化后快速解决。剩下的斯卡蒂行动模式一般的魔法师一样，攻击时机是其咏唱魔法时。

终章 波而盖涅伦岩浆洞窟



●11区挡路的熔岩需要用魔药“飓风”去除。
●13区右上方可通往隐藏区。

中BOSS 火焰之子 巴尔堪

巴尔堪本身就在空中，狂暴化状态下空中命中后直接带入浮空循环连段即可。

中BOSS 火焰使者 不死鸟骑士

地上多了热气的喷气口，不过只要能带入狂暴化浮空循环连段基本可以无视。

中BOSS 火焰之子 巴尔堪×2

依然是用狂暴化状态的浮空循环连段来打，能两个一起命中最好，不过只命中一个也无大碍，由于连段有大位移，基本很难被另一个骚扰到。

BOSS 火焰之王 欧尼基斯

这个BOSS不会被打浮空，而且招式也很难被打消，最好是瞄准其出招后的空隙来打。他的招式分为拳头类和火焰类两种，拳头的以针对正面的居多，回避到它背后即可反击，比较特殊的是将双拳射出的火箭飞拳，双拳会在场上飞行一段时间，得看准飞行轨迹来躲，当然回避外的空余时间还可以砍上两刀。火焰系有火焰鞭、撒火种和火山爆发，火焰鞭在他身体周围一圈都有判定，在背后攻击时要注意；撒火种为地面设置系招式，小心不要踩到；火山爆发会向天空喷出熔岩，除了要注意不被落下的熔岩砸到外，熔岩落地还会做出像日珥一样的运动，这时也不能喷到，接着熔岩会冷却变为石头，石头虽然没有攻击判定，不过会对我们的行动范围有一定限制。另外它还有一招全身着火的突进技，全身都有攻击判定，只能专心回避。

薇尔贝特

薇尔贝特使用的武器为锁链，攻击范围相当广，适合在中近距离作战。另外她的技能多带有火属性，火魔法的持续燃烧效果再加上烧伤状态的徐徐减血，输出效率很高。

推荐技能为“火焰弹”和“螺旋冲锋”，前者为定点的火焰魔法，消耗少并且失衡效果出众，但对空效果有限；后者为直线突进技，本身威力不低，而且可以推动中小型敌人，可用来将敌人集中到一起，方便一网打尽。中后期PP有富余的话还可以提升“烈焰之路”和“焰光之轮”，“烈焰之路”对大范围的敌人有不错的效果，“焰光之轮”是薇尔贝特少有的对空技能，能弥补其空战能力的不足。

技能一览

名称	消耗	效果	入手途径
舞动锁链	POW 40%	放出追踪前方敌人的锁链（限定地面）	死之国恩德菲尔2区
火焰弹	PP×6	朝前方放出沿着地面前进的火焰	死之国恩德菲尔17区
火柱	PP×17	在前方创造出火柱	死之国恩德菲尔完成报酬
锁链甩掷	POW 35%	捆住前方的敌人，将其甩至背后，输入相反方向可以连续甩	妖精之森林格佛尔德13区
连击狂乱	–	对敌人造成的伤害随连段数提升	妖精之森林格佛尔德完成报酬
螺旋冲锋	POW 35%	让锁链卷成螺旋状朝前方冲刺	妖精之森林格佛尔德12区
斜角链击	POW 35%	在地面时朝斜上，在空中时朝斜下，捆住敌人并进行甩击，输入相反方向可以连续甩击	沦亡之国瓦伦泰的首都10区
强化燃烧	–	强化魔晶技能的燃烧效果	沦亡之国瓦伦泰的首都完成报酬
燃烧诅咒	PP×14	对所有敌人加诸一旦倒地便会爆炸的诅咒	冬角峰的稜线20区
燃烧猛击者	–	对燃烧状态下的敌人造成更多伤害	冬角峰的稜线完成报酬
幻身术	PP×7	创造出自己的幻影，吸引敌方注意一段时间	沦亡之国瓦伦泰的首都8区
双重龙卷风	PP×12	放出两道能将敌人卷上空中的小型龙卷风	伊尔利特的深邃森林11区
技能连结	–	在连段途中每次使用技能可使造成的伤害提升，最多3次	伊尔利特的深邃森林17区
烈焰之路	PP×24	使前方地面布满强力的火焰（限定地面）	冬角峰的稜线4区
焰光之轮	POW 35%	以锁链和火焰进行大范围旋转，卷入周遭敌人进行攻击	伊尔利特的深邃森林完成报酬
闪身掷弹	POW 15%	按住下时进行闪避可以设置炸弹	泰坦尼亚城下市镇12区
大爆炸	PP×32	蓄力一段时间后引发能炸飞周遭一切的大爆炸（限定地面）	泰坦尼亚城下市镇完成报酬
追击	–	对倒地状态的敌人造成更多伤害	泰坦尼亚城下市镇6区
空舞旋击	POW 25%	一边挥舞锁链一边在空中移动	魔王之都涅布拉波利斯23区
魔狼之锁	PP×50	张开绵密的锁链网，以高速连击贯穿被锁链束缚的所有敌人	魔王之都涅布拉波利斯6区
交错缚击	POW 50%	朝广范围放出会追踪并束缚敌人的锁链（限定地面）	魔王之都涅布拉波利斯完成报酬

能力一览

名称	效果	习得所需AP
直线突击	冲刺攻击造成的伤害提升50%	1
重击	防御成功后，下一击容易使敌人失衡	2
强化治愈	所有类型的HP回复量增加20%	2
强化蓄力	提升POW的自动回复速度	4
硬币治疗	获得硬币时略微回复HP	3
锐锋	离敌人越远，普通连击造成的伤害越高，最高可提升20%	3
灼热附加	当剩余HP低于30%以下时，攻击将附带燃烧效果	3
补给力量	击破敌人时将会回复POW	7
美食家	透过食物获得的经验值增加20%	4
魔药增幅	魔药攻击造成的伤害提升10%	4
背刺	从背后击中敌人时造成的伤害提升20%	4
异常抗性	变得不易陷入异常状态	2
强化装备	强化装备的附加效果	9
魅惑	商店中的道具将可获得20%折扣	5
防御回能	防御敌人的远程攻击时略微回复PP	5
睿智	调和魔药时，魔药阶级上升量增加30%	6

第1章 死之国恩德菲尔

9	奇术师 暗闇之灵
14	死神 雷斯
20	死之女王 欧黛特

●6区有毒雾，最好先使用解毒药后再入内回收道具。

●15区攻击拿着蜡烛的骸骨可以获得太阳钥匙，可用来打开通往17区的门。

中BOSS 奇术师 喧闹之灵

由于薇尔贝特的攻击范围很广，攻击时可以保持一定的距离，这样就不会被它身边环绕的物体干扰。中BOSS放出的触手如果离得太远可以用技能“舞动锁链”来打。

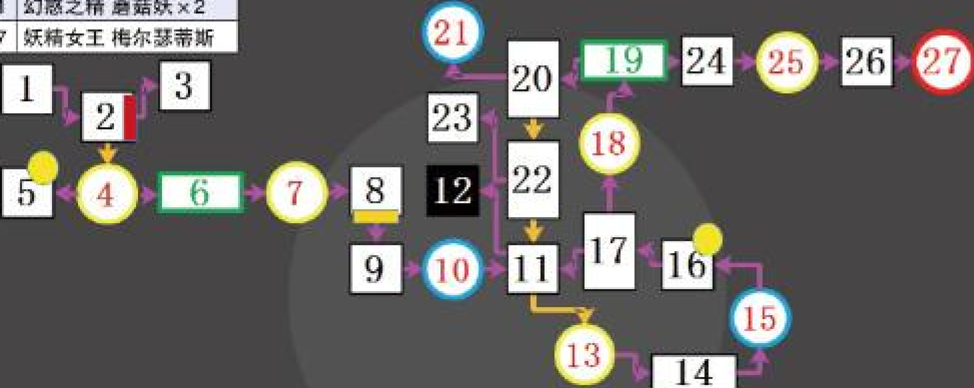
中BOSS 死神 雷斯

死神攻击前有明显的征兆，等其出手后闪到其背后来，而且薇尔贝特攻击范围广，无需和其离得太近，这样就有充足的反应时间供我们回避。

BOSS 死之女王 欧黛特

平时用普通攻击来打，等BOSS准备出招时就用技能“火焰弹”抑制其行动，PP不够时可打场上的杂兵回复。

第2章 妖精之森林格佛尔德



●这张地图有不少下落的区域，注意有些区域下落换区后会马上进入战斗区域，得做好战斗准备。
●2区被树叶挡住的通路可以用魔药“飓风”吹开。
●8区细小的通路需要在5区利用蘑菇变小后才能通过。
●11区左上角有通往隐藏区域的通路，从22区落下时靠左就能到达。

中BOSS 幻惑之精 蘑菇妖

中BOSS有蘑菇、妖精和巨人三种形态，其中妖精形态由于经常浮在空中，会比较难对付，得跳起后用空中连技主攻。当变为其他两个形态就好办多了，用技能“火焰弹”抑制其行动能很快击破。

中BOSS 圣骑士 独角兽骑士

依然是以“火焰弹”为主来打，而且这个中BOSS战的杂兵不少，PP是充足的。

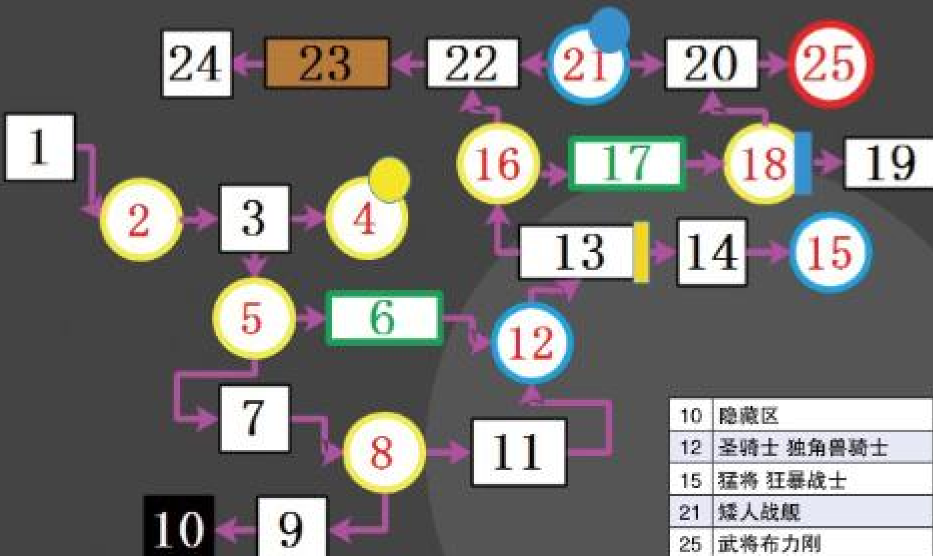
中BOSS 幻惑之精 蘑菇妖×2

两个中BOSS如果有妖精形态的就先打妖精形态的，两个都变为地上的形态后，就引到一起用技能“火焰弹”抑制住行动来打。另外如果已经获得了技能“螺旋冲锋”的话，用这招也能很方便地将两个BOSS集中到一起。

BOSS 妖精女王 梅尔瑟蒂

用“螺旋冲锋”将杂兵和BOSS推到一起会比较好打，然后依然是“火焰弹”的抑制战术，PP不够就打杂兵补充。

第3章 沦亡之国瓦伦泰的首都



●23区有沙尘暴，需要装备岩石长靴才能通过，岩石长靴可从商店购买又或是完成12区的战斗获得。
●9区最左边墙壁上有进入隐藏区的通路。

中BOSS 圣骑士 独角兽骑士

可参考上一章的打法。

中BOSS 猛将 狂暴战士

和对付独角兽骑士差不多，利用“火焰弹”抑制住他的行动会好打很多，如果中BOSS召唤杂兵的话，可用“螺旋冲锋”将杂兵集中到一起来打。

中BOSS 矮人战舰

薇尔贝特的对空技能较少，对付这个中BOSS会比较吃力，要多将杂兵的炸弹打到气球上来增加输出。破坏了战舰的护罩后不要立即上去，先将战舰的导弹打回把放火的杂兵消灭掉，减少打气球时的干扰。

BOSS 武将布力刚

对付这个BOSS依然是要先将其身上的铠甲打掉，这样攻击才能奏效。打铠甲的阶段使用的技能推荐以“螺旋冲锋”为主，以节省PP，等攻击奏效后再用“火焰弹”，“火焰弹”打得准的话，能补充铠甲的杂兵一起解决。

第4章 冬角峰的稜线



●15区的冰壁需要用魔药“烈焰”破坏。
●19区有暴风雪，需要装备岩石长靴才能通过。

中BOSS　魂之冒渎者 熊精

“螺旋冲锋”+“火焰弹”的打法依然是最有效的，抑制得好基本让其无法还手。

中BOSS　白银巨人 寒霜之祸

这个中BOSS角部的弱点较高，虽然跳到其头部用“火焰弹”来打的方法也可行，不过还是比较难抑制它的攻击，该躲的时候还是要躲的。

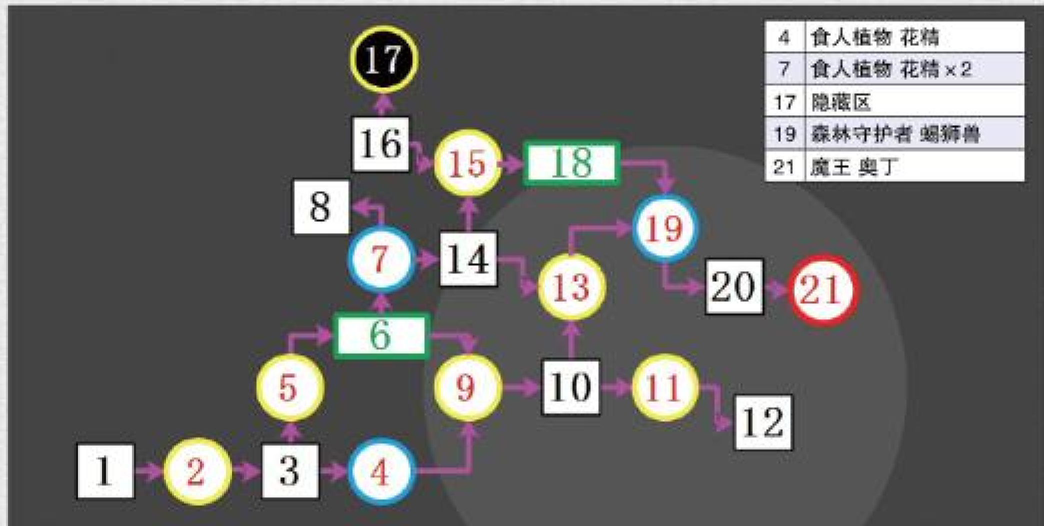
中BOSS　魂之冒渎者 熊精×2

被两个中BOSS前后夹击的话会非常危险，先跳到一边用“螺旋冲锋”将它们推到一起后，再用“火焰弹”抑制住来打。

BOSS　暴虐龙 华格纳

BOSS在地上时用“火焰弹”可以抑制住，飞上天时就以“螺旋冲锋”为中心来打。如果BOSS放出冰元素或火元素，我们可用魔药的火元素来自卫。

第5章 伊尔利特的深邃森林



●16区在最里面的果实下方按↑+○调查可进入隐藏区域。

中BOSS　食人植物 花精

没什么难度的中BOSS，保持近身用“螺旋冲锋”+“火焰弹”来打很快就能击破。

中BOSS　森林守护者 蝎狮兽

同样是用“螺旋冲锋”+“火焰弹”解决。

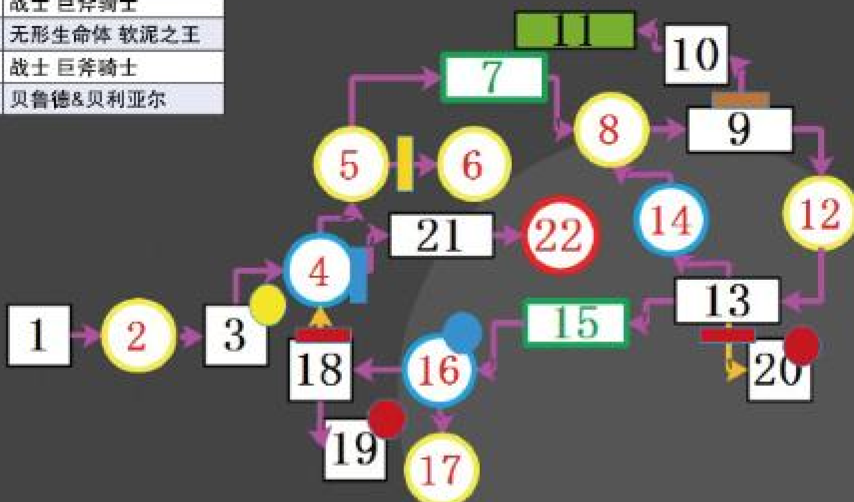
中BOSS　食人植物 花精×2

战场漆黑一片，得先用闪光确认中BOSS的位置。和其他同时对付两个中BOSS的战斗一样，切记不能站在它们中间，否则被夹击基本无计可施，先来到一边将它们集中到一侧后再打会比较有效率，攻击的技能依然是以“螺旋冲锋”+“火焰弹”为中心。

BOSS　魔王 奥丁

BOSS的攻击多是针对正面的，保持在其后方会比较安全，当然也可用“火焰弹”抑制住来打。

第6章 泰坦尼亚小巷



●红盾钥匙在3区右边的梯子上，攻击一下就可获得，用其可打开通往6区的门。
●9区有裂缝的墙壁可用魔药“火山”炸开，内部的11区有毒雾，需要先使用解毒才能进入。

中BOSS　战士 巨斧骑士

中BOSS不算太厉害，用“火焰弹”和“螺旋冲锋”能有效减少其出手的机会，另外杂兵里的魔法师会在背后放冷枪，要留个心眼。

中BOSS　无形生命体 软泥之王

除了中BOSS外还有不少杂兵，其中巫师之眼L非常棘手，最好优先解决。对付中BOSS依然是“火焰弹”和“螺旋冲锋”，另外“烈焰之路”也有不错的效果，可将分裂的中BOSS一网打尽。

中BOSS　战士 巨斧骑士

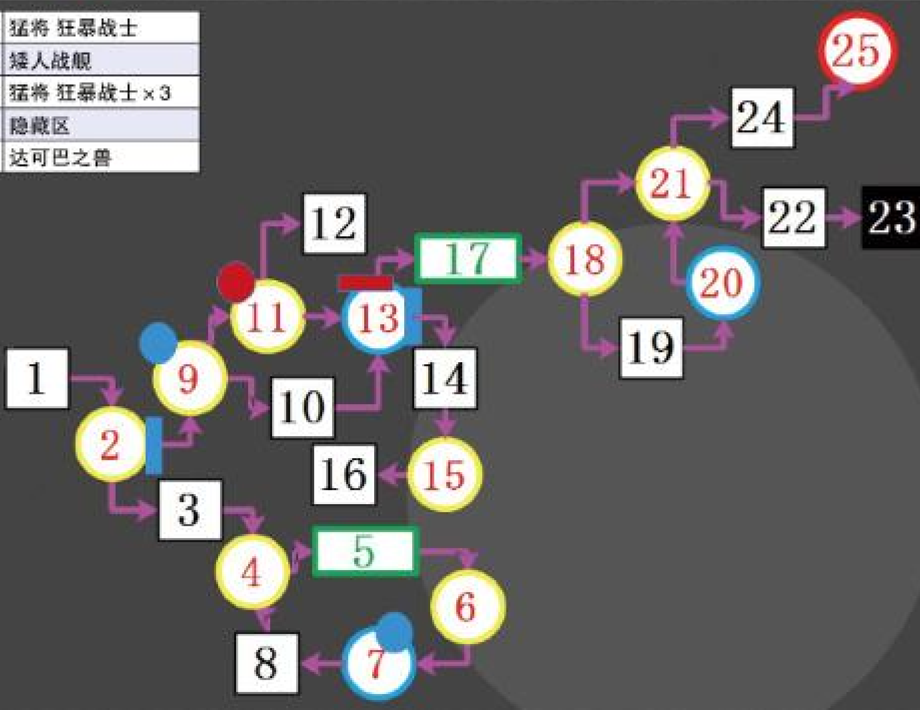
可参考上一战的打法。

BOSS　贝鲁德&贝利亚尔

两个BOSS同时登场，由于贝鲁德会到处乱窜，可先对付比较老实的贝利亚尔。贝利亚尔体型较大，“火焰弹”+“螺旋冲锋”的打法依旧有效。贝鲁德经常打一下换一个地方，可供我们攻击的机会不多，不过当它使用刀的魔法时，将刀打回去可令其眩晕，可趁这时抓紧机会输出。



终章 魔王之都涅布拉波利斯



●22区的右上方有进入隐藏区域的通路。

中BOSS 猛将 狂暴战士

可参考之前的打法。

中BOSS 矮人战舰

相比前一战，这次由于习得了范围技能“焰光之轮”，在打气球弱点时可以多多利用，效率不错。

中BOSS 猛将 狂暴战士×3

3个中BOSS即使使用“火焰弹”+“螺旋冲锋”也很难完全抑制，最好借助魔药来提高输出效率，争取尽快击破其中一个，这样剩下的就好打很多了。

BOSS 达可巴之兽

BOSS的弱点是三个头部，由于位于空中，“火焰弹”+“螺旋冲锋”就发挥不了太大作用了，要换“焰光之轮”来作为主力攻击技能，这招攻击范围广，可以同时攻击到BOSS多个部位，同时在空中使用的话还带浮空效果，可以避开BOSS针对地面的范围攻击。

终焉

5个角色的章节全部打完后，就会出现第6本书“终焉”，这里需要选择角色顺序挑战5个最终BOSS，根据组合的不同，每个角色所达成的结局也不一样。其中每个角色都有真结局、坏结局和特殊结局各一种，达成所有角色的真结局后会出现第7本书“生与死的齿轮”并进入通关画面，而达成所有角色的三种结局后读“生与死的齿轮”可解锁柯涅利乌斯和薇尔贝特的祝福结局。各角色与最终BOSS组合所达成的结局如下表。

终焉	BOSS	关德琳	柯涅利乌斯	梅尔瑟蒂	奥兹华德	薇尔贝特
1章	六眼魔兽	坏结局	真结局	特殊结局	坏结局	特殊结局
2章	冥府之王	坏结局	特殊结局	坏结局	真结局	坏结局
3章	灼热化身	特殊结局	坏结局	真结局	特殊结局	坏结局
4章	结晶炉	坏结局	坏结局	坏结局	坏结局	真结局
5章	最后的龙	真结局	坏结局	坏结局	坏结局	坏结局

BOSS 达可巴之兽（1章）

要打BOSS的三个头部才能对其造成伤害，有对空技能的角色可以以这招为中心进攻，没有就用普通的空中攻击。另外“旋风”和“杀戮之云”这类大范围攻击的魔药能派上大用场。

BOSS 冥府之王 卡隆（2章）

这个BOSS也有三个头部，不过这并不是真正的弱点，将三个头部破坏后，BOSS的心脏会出现，攻击心脏才能对其造成伤害。心脏出现一段时间或受到一定伤害后会重新隐藏起来，同时三个头也会复活，要重复之前步骤让心脏再次出现，直到将BOSS击破。魔药“旋风”和“杀戮之云”对这个BOSS同样效果很好，不仅能加快本体HP的削减速度，而且还能顺便清杂兵，减少干扰。

BOSS 火焰之王 欧尼基斯（3章）

可参考奥兹华德篇终章的BOSS。

BOSS 结晶炉 科尔德隆（4章）

开始结晶炉是倾斜状态，需要先打结晶炉顶部的眼睛，破坏眼睛后它会开始行走。接着继续攻击眼睛，击破后在炉的底部会出现核心，攻击核心就能对其造成伤害。核心出现一段时间或受到一定伤害后会重新隐藏起来，眼睛也会复活，需重复之前步骤让核心出现，直至击破。注意BOSS的HP越少，眼睛旁干扰的杂兵就越多，推荐使用范围技能一起收拾掉。攻击核心的时候可以使用“烈焰”这类定点输出魔药来加快效率。

BOSS 预言之龙 雷瓦丁（5章）

雷瓦丁的弱点位于头部的角，首先要不断往上走找到其头部，然后用定点输出攻击技能来打。BOSS的招式不多，其中追踪的电球可以打掉；3连落雷前画面两端会有电光提示，一般躲第2发就行；扫尾只有一次判定，看准后反方向回避；吐息前BOSS嘴里会发光，移动到它头部后方来躲。

通关特典

●各角色的箱子共有（按△切换），可互相传道具。

●标题画面追加EXTRA NEW GAME，可继承存档开始新游戏，敌人的配置变强，并且可选择HELL难度。

●世界地图追加新旋转翻腾的世界狭缝，这里需要顺序挑战游戏中出现过的BOSS级敌人。

●文本追加“Special”的内容。

●阁楼房间追加第7本书“生与死的齿轮”，读这本书可随时观赏通关画面并重置“终焉”的进度。

奖杯攻略

奖杯综述

奖杯总数	48	铜杯	40	银杯	3	金杯	4	白金	1

本作的白金并不难，流程类的占多数，以真结局通一次关就可获得七七八八了，而且流程奖杯和游戏难度无关，想快速白金的选最低难度即可。剩下的就

白金难度	3/10
白金所需时间	30小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

是一些收集类和挑战类的奖杯，比较花时间的只有“尝遍山珍海味”和“祝福”，前者不仅要全收集，还要全部品尝过，因此食材也得准备充足；后者需要达成所有角色的所有结局，得多次挑战终焉，想省事可参考奖杯说明中的最速获得路线。


Odin Sphere


取得条件：获得所有奖盃


女武神


取得条件：完成关德琳故事的序章


失落的羽翼


取得条件：完成关德琳故事的第3章


失落的心


取得条件：完成关德琳故事的第6章


关德琳结局


取得条件：完成关德琳的故事


诅咒王子历险记


取得条件：完成柯涅利乌斯故事的序章


瓦伦泰王国的兄妹


取得条件：完成柯涅利乌斯故事的第3章


祖国的危机


取得条件：完成柯涅利乌斯故事的第6章


柯涅利乌斯结局


取得条件：完成柯涅利乌斯的故事


妖精国度的故事


取得条件：完成梅尔瑟蒂斯故事的序章


三贤者的传闻


取得条件：完成梅尔瑟蒂斯故事的第3章


准备反攻


取得条件：完成梅尔瑟蒂斯故事的第6章


梅尔瑟蒂斯结局


取得条件：完成梅尔瑟蒂斯的故事


死亡与黑暗之剑


取得条件：完成奥兹华德故事的序章


锒铛入狱


取得条件：完成奥兹华德故事的第3章


弃子之心


取得条件：完成奥兹华德故事的第6章


奥兹华德结局


取得条件：完成奥兹华德的故事


与命运同在


取得条件：完成薇尔贝特故事的序章


科尔德隆停止运作


取得条件：完成薇尔贝特故事的第3章


即便形貌已不复存

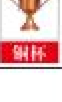

取得条件：完成薇尔贝特故事的第6章


薇尔贝特结局


取得条件：完成薇尔贝特的故事


六眼之兽狩猎者

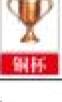

取得条件：以柯涅利乌斯击破可巴之兽


冥府之王讨伐者


取得条件：以奥兹华德击破卡隆


灼热消去者


取得条件：以梅尔瑟蒂斯击破欧尼基斯


大锅抑制者


取得条件：以薇尔贝特击破科尔德隆


巨蛇屠戮者


取得条件：以关德琳击破雷瓦丁


终焉


取得条件：完成终焉篇章


承继生命者


取得条件：见证大地的重生
奖杯说明：终焉按柯涅利乌斯→奥兹华德→梅尔瑟蒂→薇尔贝特→关德琳的顺序打出“生与死的齿轮”的真结局。


祝福

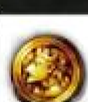

取得条件：见证柯涅利乌斯与薇尔贝特的结局
奖杯说明：这个奖杯需要刷出每个角色的真结局、坏结局和特殊结局，最快的路线如下。第一次按柯涅利乌斯→奥兹华德→梅尔瑟蒂→薇尔贝特→关德琳的顺序打出“生与死的齿轮”的真结局；第二次按薇尔贝特→柯涅利乌斯→关德琳的顺序刷3人的特殊结局，打完第3场后在选择界面按×退到阁楼的房间并读“生与死的齿轮”重置终焉；第三次按梅尔瑟蒂→任意角色→奥兹华德的顺序打出剩下两人的特殊结局，接着同样重置终焉；第四次按关德琳→薇尔贝特→柯涅利乌斯→梅尔瑟蒂→奥兹华德刷出5人的坏结局，打完后读“生与死的齿轮”就会出现祝福结局。


战场大师


取得条件：在任一战场的所有战斗舞台中获得S级评价
奖杯说明：由于迷宫的选择没有限制，找个战斗数少的迷宫很容易就能达成。S评价的关键在于多连击敌人和尽快完成战斗，如果没获得S评价就在换区前按Retry重打。


习得冰枪的所有技能


取得条件：习得关德琳的所有魔晶技能


习得雷剑的所有技能


取得条件：习得柯涅利乌斯的所有魔晶技能


习得魔弓的所有技能


取得条件：习得梅尔瑟蒂斯的所有魔晶技能


习得魔剑的所有技能

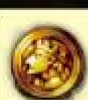

取得条件：习得奥兹华德的所有魔晶技能


习得炎锁的所有技能


取得条件：习得薇尔贝特的所有魔晶技能


极致调合


取得条件：调合出最高阶级的魔药


连段霸者


取得条件：单次连段数突破200连段
奖杯说明：找个不怎么动的中BOSS或BOSS，用“旋风”或“杀戮之云”之类的持续输出魔药辅助，然后用段数多的技能不间断攻击即可，另外还可以加上魔药“冰元素”，以防遭到敌人攻击导致连段中断。


尝遍山珍海味

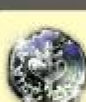

取得条件：尝过莫瑞的外烩餐厅中的所有料理
奖杯说明：料理一共有60种，除了通过迷宫中入手的食谱习得外，某些料理吃3次也会派生新料理，具体料理的收集可参考攻略部分。这个奖杯不需要一个人吃60种，可以5个人分开吃。另外新出现料理的名字旁会有“BONUS！！！”的字样，每吃过一次感叹号就会少一个，可以通过这个方法判断料理有没吃过。


聊胜於无的抵抗


取得条件：承受5次曼陀罗草的攻击


凝聚之力


取得条件：吸收的魔素总数超过1000


谢幕


取得条件：在谢幕时收下硬币
奖杯说明：通关画面最后显示Fin时不要按掉，继续看完后面的彩蛋。


习得所有能力


取得条件：习得任一角色的所有能力
奖杯说明：任意一个角色到达65级就有足够的AP习得所有能力。


埃里恩之主

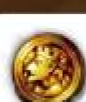

取得条件：完成旋转翻腾的世界狭缝
奖杯说明：用任意一个角色完成通关后出现的“旋转翻腾的世界狭缝”迷宫，这里要按顺序打游戏中出现过的BOSS级敌人，一共30个，等级都为50。


埃里恩大陆便条


取得条件：首次获得文本


埃里恩大陆手册

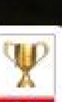

取得条件：蒐集的文本数量达到10份


埃里恩大陆资料集


取得条件：蒐集的文本数量达到30份


埃里恩大陆事典


取得条件：蒐集的文本数量达到50份


埃里恩大陆大百科


取得条件：蒐集所有文本
奖杯说明：如果平时有注意收集，那达成真结局获得最后的关于Special内容的文本时就会弹杯，没有的话看文本菜单里缺了哪个并去对应的角色的章节回收，全文本的入手可参考攻略部分。

文 昴星团 美编 sienna

星のカービィ ロボボプラネット

本作是《星之卡比》系列在3DS上的第二作，在前作玩法的基础上增加了使用机器人的新模式，关卡融合了机械元素显得非常新鲜，除此之外还有众多附属小游戏可供玩耍，内容非常厚道。

3DS	星之卡比 机械行星		Nintendo
星のカービィ ロボボプラネット		日版	1～4人
2016年4月28日	对应 amiibo/ 分享游戏 / 邂逅通信		5076日元
ACT	动作	本文对应游戏版本：1.00	

基础系统

操作方式

按键	作用
十字键 / 滑杆	选择选项、角色移动
连按十字键←/→	冲刺
十字键↓	复制能力
X	舍弃能力
Y	使用支援星
A	跳跃 / 浮空（空中时）
B	攻击
↓+A	滑铲
L/R	防御
十字键 +L/R	回避
Start/Select	暂停游戏



游戏主菜单

1、故事模式	
2、梅塔骑士 GO 回归	
3、BOSS 淘汰战	
4、真 BOSS 淘汰战	
5、卡比的 3D 挑战	
6、大家的卡比猎人	
7、音乐鉴赏	
8、影像鉴赏	
9、查看贴纸	
10、购买系列的其他游戏或删除存档	



游戏画面

1、HP 槽	
2、重试次数	
3、IC 立方	
4、星星数	
5、使用 amiibo	
6、进入 Miiverse	
7、舍弃能力	
8、暂停	
9、支援星槽	



模式详解

本作的游戏中加入了《卡比的3D挑战》和《大家的卡比猎人》这两款小游戏，再加上本作自带的“梅塔骑士GO回归”、“BOSS淘汰战”和“真BOSS淘汰战”三个小游戏，使得游戏的内容十分丰富，故事模式玩累了完全可以玩其他几个小游戏舒缓一下。下面为这几个游戏做出详细的说明。

TIPS 电击卡比连打任意方向的十字键能产生电击护罩，可以用护罩直接撞飞小杂兵。

故事模式

游戏的主要模式，玩家要操作卡比通过重重关卡击败 BOSS，拯救自己居住的星球。模式中共有 6 个区域，每个区域各有几个关卡，要在关卡中收集一定数量的 IC 立方才能解锁 BOSS 关，把该区域的所有 IC 立方集齐还可以开启 EX 关卡。另外通关后还会开启“梅塔骑士 GO 回归”和“BOSS 淘汰战”这两个模式。



梅塔骑士 GO 回归

和故事模式类似，但玩家操纵的角色变成梅塔骑士。该模式只有 6 关，每一关对应故事模式的每个区域，虽然关卡构造和故事模式一模一样，但中途有经过删减，没有了 IC 立方开 BOSS 关卡的要求。另外该模式下的 BOSS 全部为强化版（名字前面多了“RE”的前缀），最终 BOSS 也和故事模式的不同。



BOSS 淘汰战

操作卡比击败 12 波 BOSS，一开始每打完一波都会出现补给道具，后期还能拿到普通贴纸。



真 BOSS 淘汰战

“梅塔骑士 GO 回归”和“BOSS淘汰战”通关后才会解锁。游戏玩法和 BOSS 淘汰战一样，但全都是“梅塔骑士 GO 回归”中的强化版 BOSS，而且故事模式的最终 BOSS 强化版也只在这个模式出现，再加上每波打完后的补给道具不怎么给力，所以难度还是相当高的。通关后，在故事模式的能力房间里出现 UFO 能力的变身球。



卡比的 3D 挑战

该模式下的卡比无法变身，只能通过吸入敌人再吐出星星来攻击敌人并获得分数。和一般的故事模式一样，吸入多个敌人后，吐出的星星具备贯通效果，一发贯通星星消灭的敌人越多，连击数就越多，获得的分数也就越高，所以如何一次性吸入多个敌人、让贯通星星一次性消灭尽可能多的敌人是需要玩家仔细考虑的。游戏共有 3 大关，通关后并不会出现隐藏要素，但和游戏完成率相关。

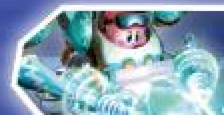


大家的卡比猎人

光看名字就能明白该模式在捏他《怪物猎人》，而且任务选择界面、小队最多 4 人、任务有时间限制和 BOSS 没有 HP 槽的设定都有《MH》的味道。

这个模式要求玩家从 4 种职业的卡比中选择一个进行操作，去击败中型 BOSS。该模式支持最多 4 人联机，单机下还可以让 AI 当伙伴，最初只能让 1 个 AI 共斗，到后期慢慢发展到 3 个。此外卡比有等级设定，完成任务后根据获得的分数确定经验值，等级越高，职业的能力值就越高，同时等级通用，不用担心重练的问题，而且 AI 的等级与玩家一致。四个职业中，有能力平均的剑士、攻击力高但行动缓慢的重战士、能使用回复技能的学士和能使出时间魔法的魔法师，四个职业的相互配合非常重要，特别是在后期的战斗，适合的配置能让战斗效率大大提高。战斗中即使自己力尽倒下了也不要紧，只要队友能及时跑过来触碰即可施行救援，直到小队全员倒下才算任务失败。另外在 BOSS 的 HP 被削减到一定值后还会掉落石板，集齐小队人数数量的石板（每人只能拿 1 个）会立即发动合体必杀技，准确按下必杀技的指令即可给 BOSS 造成大量的伤害。游戏共有 6 关，通关后游戏的完成率增加。





战斗系统

本作能战斗的角色除了主角卡比外还有梅塔骑士，下面就依次介绍他们的战斗能力。

卡比



系列主人公，身材虽小但可以吃下比自己身型大许多的物体，能借此将其能力吸收并为己所用，也可以将吃下的物体化作星之力量吐出，击倒眼前的敌人。

吸收

普通形态的卡比才能使用，长按 B 键即可张开大嘴吸收眼前的物体，在没有把物体吐出或消化前无法浮空。吃下物体后按十字键↓能将其消化，消化特定敌人还可以同时获得它们的能力。也可以把吸入的物体化作星星吐出，作为普通卡比的攻击手段之一。当吸入复数个敌人时，吐出的星星则具备贯通的特性，攻击力也更高，另外如果同时吸收了两种能够获取其能力的特定敌人，那么在吸收的时候只会在全能力中随机获取一种能力使用。



能力

卡比的能力多种多样，可一旦获得能力后，就不能再使用吸收，此时可以按下 X 键或点击下屏的“**ノウリョクステル**”图标舍弃能力，被舍弃的能力会变成能力星星，可以将其吸收再次获得能力或吐出去。另外，受到大伤害时，能力也会自动从卡比体内化作星星掉落。





浮空

在空中按下 A 键即可憋气浮空，之后缓缓落下，长按 A 键还可以飞得更高。浮空没有时间限制，攻略某些机关或 BOSS 的时候，直接浮空可以轻易地无视掉它们的攻击，探索的时候也方便到达高处。浮空状态下按 B 即可把体内的空气吐出，变回正常状态，吐出的空气有攻击判定，可破坏挡路方块。



滑铲

按下↓ +A 即可使出有攻击判定的滑铲，由于距离较短、范围小的原因常常被玩家忽略，但解开某些机关却需要用到它。

机器人

本作增加的新系统，机器人不仅操作简单粗暴，战斗力拔群，防御状态还有无敌效果，而且大部分谜题也只有用机器人才能解开。一旦乘上机器人后，在遇到机器人放置处前无法解除搭乘，不过在把机器人放入放置处后，还可以跳入驾驶座再次将其启动。机器人和卡比一样也有着变身能力，需要扫描对应的敌人并吸收进行变身，部分能力还能运用到解谜当中。机器人还可以用在关卡内取得的贴纸进行 DIY，做出具有自己个性的机器人。



amiibo 联动

关卡中使用 amiibo，可让卡比变身获得对应的能力，使用卡比系列的 amiibo 还能获得特殊的变身能力，下面给出 amiibo 对应的效果。

amiibo	对应效果
碧琪公主	获得阳伞能力
林克	剑士能力
卡比	万能拳能力
卡比	U.F.O. 能力
梅塔骑士	特殊剑士能力
迪迪迪大王	特殊大锤能力
瓦多尔蒂	特殊伞能力

梅塔骑士

迪迪迪大王的手下，是一名剑术大师，有着自己的军队“梅塔骑士团”和飞行战舰，曾帮助过卡比，有时也作为卡比的敌人登场。只能在“梅塔骑士 GO 回归”模式使用。



飞行

在空中按下 A 键会用翅膀扑扇一下，让自身上升，连打 A 键则可以达到飞行的效果，另外扑扇的翅膀带攻击判定，可以保证飞行时的安全性。



万能剑

持万能剑的梅塔骑士，攻击方式和剑士卡比有着相似之处，但效果和攻击范围却比剑士卡比强了不少。平时按十字键↑可以给剑蓄力，下一次挥剑将出现剑气；上攻击（↑ +B）变成了上戳。



破坏力

梅塔骑士的破坏力和卡比的机器人相当，可以轻易破坏铁块和大部分场景机关，省去大量解谜时间，不过对于只有机器人才能使用的机关就束手无策了，所以梅塔骑士模式下并不会见到这类机关。

技能

梅塔骑士拥有 4 个技能，需要在关卡中收集能量球为万能剑充能才能使用，能量球可以通过击败敌人取得，故事模式中的 IC 立方和支援星也都变成了能量球。这 4 个技能都在下屏显示，在点数足够时触摸点击即可发动，Y 键和 X 键则作为快捷按键直接对应技能“**ヒ－リング**”和“**メタクイック**”，下面对这几个技能做详细解释。

メタクイック：让自身的动作和移动速度增加一段时间。

ヒ－リング：回复全部 HP。

ギャラクシアダ－クネス：对自身同水平面的敌人发动瞬间的斩击。

メタナイツでゴ－！：召唤梅塔骑士团攻击屏幕中的所有敌人，伤害比**ギャラクシアダ－クネス**高出许多。

TIPS 机器人的电击能力攻击蓄力中可连打任意方向的十字键加强攻击效果。

关卡相关

门

在关卡中能看到各种各样的门，识别这些门后可以判断出当前部分是否有隐藏要素，下面详细介绍。

样式	说明
	星之门，无法让机器人进入，但也有加大的版本，可以让机器人通过，还有只有机器人才能打开的铁门版本。进入后前往关卡的下一个部分，如果在关卡中遇到了大号的星之门，那么就意味着你也许错过了机器人
	往返门，进入后到达隐藏房间，和星之门一样也有加大版本和铁门版本，大部分这种门都可以往返，门内的房间大多是收集品的所在处
	终点门，进入后过关

中 BOSS

部分关卡中会遇到中BOSS，把它们打败后可以获取它们的能力，一般对关卡后面的解谜都很有用，当然也可以打倒后攻击它或等待一段时间等它自爆。



关卡表里

一般关卡都有表里的设定，通过某些机关可以让角色转换到关卡表侧或关卡里侧继续行动，部分机关也要表里两版互动才能解开。



道具 & 支援星

在关卡中经常能看到星星、蛋糕、雪糕、西瓜等道具。取得星星可积累右上角的星星数，绿色的星星相当于5颗，红色的星星相当于10颗，紫色星星相当于30颗，集齐100颗可以换取1条命。雪糕和蛋糕这种食物类的道具取得后可回复角色的HP，其中一个写着M、类似西红柿的道具能回复角色的所有HP，非常稀有。另外在打BOSS前总能在关卡里侧处看到一个绑着头巾的NPC，它会丢给玩家一颗支援星，支援星会自动收藏到下屏中，内含回复道具，需要使用时点击下屏或按Y即可。如果在已有支援星的情况下接收到新的支援星，原本的支援星会被自动舍弃。



收集要素相关

IC 立方 & 能力房间

IC立方是故事模式中才会出现的物品。在区域内集齐一定数量后开启该区域的BOSS关卡，集齐所有区域内的立方便可开启EX关，将所有的IC立方收集完后，在区域6出现能力房间。房间内有着卡比所有能力的变身球，内部还有机器人的测试房间，可以在这里测试所有机器人的招式。卡比的隐藏能力UFO则要通关“真BOSS淘汰战”才会在房间内出现。



贴纸 & 机器人 DIY

故事模式和“梅塔骑士GO回归”中都能够收集到的物品，用于DIY卡比的机器人，左右两侧各能贴1张。蓝色的为普通贴纸，经常能在关卡中看到，过关后的大炮小游戏中达到第一层也能获得一张，样式在关卡结算时随机获得，可以反复挑战关卡重复刷，同款普通贴纸可以拿复数个。而金色贴纸的样式固定，只能在固定的地点取得，而且每款贴纸只有1张。

点击下屏菜单的查看贴纸图标即可为机器人的左右臂贴上贴纸，DIY同时作用于所有的机器人，另外要注意拥有复数张的贴纸才能两边都贴上。





关卡收集要点

区域 1 ブレイソ ブロブトソ

关卡 1

金色贴纸



▲打败途中追赶玩家的大树机器人。

IC 立方



▲途中必定看到，无需寻找。

关卡 2

金色贴纸



▲在第二次乘上机器人后遇到的剑士敌人下面，要破坏挡路的木桩才能取得。

IC 立方



▲途中必定看到，无需寻找。

IC 立方



▶藏在关卡里侧的宝箱中，注意不要把该处的木桩破坏，否则箱子掉下去就拿不到了，破坏下一个木桩后出现转换到关卡里侧的星星。





▲第二次转动平台时逆时针转动滑竿，把左侧的阶梯地形转到右侧，用剑士或回旋镖的能力切断铁索前往下层，脱离机器人后用剑或回旋镖切断绳索为机器人开路，最后让机器人通过铁门并切断右侧的铁索获得。

关卡 3

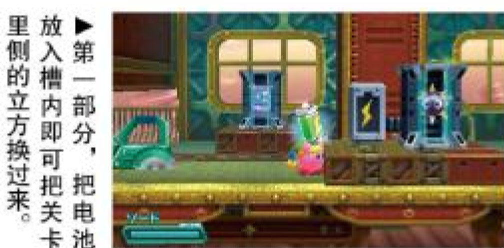
金色贴纸





▲在第二部分得到机器人并取得喷火或回旋镖能力后破坏最后门口左上方的铁方块，上去一直往左侧走。

IC 立方



▶第一部分，把电池放入槽内即可把关卡里侧的立方换过来。





▲钻过第一部分最后的管道来到关卡里侧的门，之后在第二部分能额外拿一个电池，把电池放入槽内换来往返门，进入后能看到，进入关卡里侧右上方的管道还能拿到机器人，用于收集第三个立方和金色贴纸。







▲第三部分，把第一张图内的大箱子搬走，然后把机器人放置处的电池放入第一张图左侧的电池槽内即可把关卡里侧的立方换过来。

关卡 4

金色贴纸

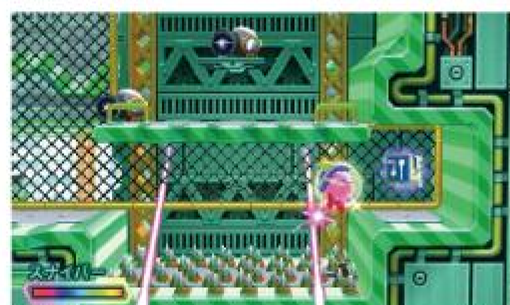


▲拿完第一个 IC 立方后，在图中的位置有个灰色石块，破坏后可看到金色贴纸。

IC 立方



▲第二部分的分支选择上、下、上后可见到宝箱，开启后获得。



▲第三部分，在得到无敌棒棒糖的位置的左下角。

▶乘上机器人并获得电击能力，给插头通电后把带有电线的方块依次移动让电流通过，打开最右侧的闸门。



关卡 6

金色贴纸

▶转动平台时把阶梯部分转到右侧，让炸弹人开启红色机关，在门关上前冲过去。





IC 立方



◀在关卡的最后踩下蓝色机关并打开宝箱。

TIPS 回旋镖卡比的回旋镖返回路径可用十字键↑ / ↓操控。

区域 2 ラスタ・ドロ・ド

关卡 1

金色贴纸



▲拿到第三个 IC 立方后继续往右走打开宝箱得到机器人，然后回到之前有螺丝的桥上把螺丝拧掉即可获得。

IC 立方



▲第一部分末尾乘坐星星来到关卡里侧，在第一个红绿灯左侧的房子间隙中。



▲乘坐机器人的部分，上升的途中打开 3 个蓝色机关让宝箱落下，之后在背板获得。



▶破坏有螺丝的桥上的方块后出现电池，把电池装进前方的电池槽内可进入往返门，要运用超能力卡比的能力从远处把红色机关打开。

关卡 2

金色贴纸



▲飞行模式中获得，要用蓄力攻击中向后发射的导弹破坏墙壁。

IC 立方



▶飞行模式中获得。



▲飞行模式中获得，要尽快乘坐星星切换到关卡里侧取得。



▲飞行模式中获得。

关卡 3

金色贴纸



▶第二部分的最后，破坏下方道路的星星方块即可看到。

IC 立方





▶击败中 BOSS 后按照第一张图选择路线，打开尽头的宝箱即可获得。





▶乘上机器人并取得岩石能力，把右侧的推车推到左边开启红色机关。



◀必经之路上能看到，拉动下方的拉杆即可解除挡路的石块。

TIPS 睡觉卡比获得的是负面能力，所以见到带着帽子睡觉的敌人千万不要吸收。

关卡 4

金色贴纸







▲第二部分的最后有炸弹机关，启动后从关卡里侧的门来到第三部分的关卡里侧，经过几个骰子后能在角落看到宝箱，内有金色贴纸。

IC 立方



▲成功操作关卡里侧的遥控机器人打开该场景最后的机关即可获得。



▲出现在轮盘部分的第三波奖励中。



▶需要机器人。打完中BOSS后的桌球台上随意攻击一个球，让关卡里侧的宝箱掉落到场地中间，打开宝箱取得。

关卡 6

金色贴纸



▶在第二次操作遥控机器人到达的桌球台上的宝箱内，用关卡表侧的机器人踩蓝色机关后掉落。

IC 立方



▲在第二部分乘坐机器人进入铁门到达第三部分，进入第三部分的铁门即可看到 IC 立方，运用岩石能力先把左侧的推车推到左下角，再用右侧的推车开路获得。



▲打完中 BOSS 踩下蓝色机关，然后打开最终门左侧的宝箱即可看到。

区域 3 オクタ·ソオ·シャン

关卡 1

金色贴纸



▲最后一个场景，下水进入关卡里侧，走到最左边上岸往右走能看到一个大木箱，里面有金色贴纸。

IC 立方



▲打完中 BOSS 的下个部分，第三个斜坡处有分支，走进去开启炸弹机关即可。



▲第一次乘坐机器人的部分的最后，到达关卡里侧往下走，把右边的炮台拿到左边并点燃，自己坐上炮台即可获得。



▲最后一个场景，破坏某个铁方块后出现机器人放置处，脱离机器人并从左侧的狭窄道路进入水中往左走，从第一个管道前往关卡里侧获得。

TIPS 卡比在大部分能力下的冲刺攻击带无敌效果。

关卡 2

金色贴纸



▲机器人得到轮胎能力后的第三部分，关卡里侧的最右侧有宝箱，里面有金色贴纸。

IC 立方



▲机器人得到轮胎能力的部分，位于必经之路的关卡里侧，用十字键上或下跳过去即可。



▲机器人得到轮胎能力后的第二部分，踩下红色机关后在挡路板降下前迅速冲过去到达下面的门，进入后开启炸弹机关并迅速冲到地图最右侧回收。



▲位于机器人得到轮胎能力后的第三部分关卡表侧的高空中，要乘车连续跳到高处的平台才能拿到。

关卡 3

金色贴纸





▲得到机器人后，把途中的铁箱搬到第一张图的位置，然后乘上附近的星星跳到关卡里侧，转动机关把箱子移过来后就可以跳上左侧的高台了，这里的大铁块内有一张金色贴纸。

IC 立方



▲位于第二部分正确路径的宝箱内，乘坐第一个星星跳到关卡里侧，然后往左走乘坐第二个星星回到关卡表侧进门即可。



▲在本关最后一个贴纸的位置，转动机关让平台延伸两次（把支撑宝箱的方块撞破），然后再把平台调整到正常位置即可拿到宝箱内的立方。

▲最后一个部分，第三次跳到关卡里侧时踩下所有蓝色机关，再次回到关卡表侧往前走即可获得。

关卡 4

金色贴纸



▲第二个立方的房间内，左下角的火焰方块里藏着金色贴纸。

TIPS 剑士卡比在体力全满时按 B 键攻击能发出剑气。

IC 立方



▲位于第三部分尽头门口下方的位置，有可能会被溅出的雪糕挡住视线。





▲使用冰冻能力消除火焰方块后出现往返门，在里面消除火焰方块并拿出电池，启动机器把立方转换到关卡里侧中。冰冻卡比在奔跑的时候脚底有结冰效果，拿到电池后可以用这个特点把脚底的火焰方块作为踏板安全到达目的地。





▲把最后的雪糕人堆起来后出现，要先把第一张图里的水结冰才能拿到雪糕人的头。

关卡 5

金色贴纸



▲打完中 BOSS 吸取它的锤子能力，回到左侧攻击木桩进入星之门后能看到宝箱，内有金色贴纸。

IC 立方





▲第二部分关卡表侧的第二个柱子中间能看到关卡里侧的往返门，进去后迅速冲到最右边拿到电池，放入左侧的机器中获得立方。



▲第四部分现在关卡里侧右下角处，用锤子能力打开关卡表侧的隐藏道路，回到关卡表侧即可取得第二个立方。



▲第五部分开始后，迅速钻过管道到达最下层接住电池，放到终点门旁的机器中获得立方。

关卡 7

金色贴纸



▲第二部分门的下面。

IC 立方





▲把第二部分的电池放入机器的电池槽后出现往返门，用超能力卡比触发下面的电插头获得宝箱。





▲第三部分，在机器人获得冰冻能力后，把四个水柱结冰，再把装有电线的铁块搬到左上方的平台上，再用电击能力让闸门打开取得立方。



▲打完中 BOSS 后踩下蓝色机关，打开宝箱获得立方。

热门攻略

攻略透解

星之卡比 机械行星

TIPS 部分敌人的飞行道具可以吸收并获得能力，如炸弹、导弹等。

区域 4 ギガント グラウンド

关卡 1

金色贴纸

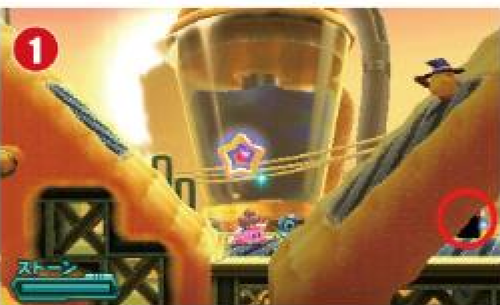


▶第五部分在切换到关卡里侧后一直往上飞可以看到金色贴纸。

IC 立方



▶第三部分拿到机器人后往左走，破坏挡路的木桩（有两个作为踏板的不要破坏），然后把关卡里侧左边的电池拿到右边启动机关，把挡路的障碍物消除后就可以拿到立方了。





▲第四部分的图 1 继续往前走能看到往返门，钻过管道启动炸弹机关即可破坏挡在立方前的障碍物。

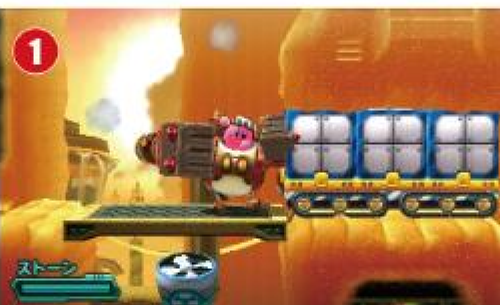




▲左图处有梯子，下去后能乘坐机器人，回到地面后一直往右走，把滚动的柱子往右打即可破坏挡住立方的障碍物。

关卡 2

金色贴纸





▲在第二个立方所在的房间往右上方走可以看到机器人，获得岩石能力后原路返回，把某个风扇旁的障碍物推开继续走，然后乘坐星星到达关卡里侧，让机器人吸收雨伞能力后上升到场景左上方能看到装有贴纸的宝箱。

IC 立方



▶必经之路上能看到。







▲沿着图中的路线走，用毒雾开路能看到往返门，进入后对左侧喷毒雾让宝箱落下。



▶拿到机器人后的第二部分，用雨伞能力清除附近的毒雾能看到宝箱，内有立方。

关卡 3

金色贴纸

▶在这里用镜子能力的反射力量（长按 B）把关卡里侧敌人的骨头弹回去启动机关，宝箱就会落下，然后向前走到关卡里侧获得。



TIPS 冰冻能力、伞能力的机器人可以清除毒雾。

IC 立方



▲[illegible]





▲[illegible]





▲第五部分顺利将所有电池安装后出现往返门，进入后往下爬，在第一层等宝箱出来并迅速打开获得立方。

关卡 4

金色贴纸



▲飞行模式第三部分，遇到炸弹机关后迅速启动，然后用星星跳转到关卡里侧取得金色贴纸。

IC 立方



▲飞行模式第一部分中就可以看到。



▲飞行模式第二部分按照图上所示的路线行进即可拿到。



▲[illegible]

[illegible]

金色贴纸



▲[illegible]处的平台原[illegible]

IC 立方







▲操作关卡里侧的遥控机器人到最后开启往返门，进入后用超能力卡比的能力开路并乘上机器人，吸收炸弹人技能后可以破解前方挡路的机关，到达尽头开启宝箱得到立方。



▲用机器人得到回旋镖能力，把第四部分场景上方的重物移到关卡里侧并切断，进入下方的门，运转图中的器械把前方挡路的柱子打碎。



▲第五部分，在行进的途中记得破坏所有木桩，让关卡里侧的铁块掉落到最底层，最后运用炸弹人能力开启蓝色机关获得立方。

星之卡比 机械行星

热门攻略

攻略透解

TIPS 马路上的汽车可以用机器人攻击破坏。

关卡 7

金色贴纸





▲第三部分，从这里钻过管道能到关卡表侧的门旁，进入后打中 BOSS，胜利后继续往右走即可到达关卡里侧拿到。

IC 立方





▲第四部分在行进中能看到两个宝箱，乘上机器人后破坏支撑它们的木桩和金色方块，其中金色方块要用机器人的岩石能力推动柱子破坏，宝箱内分别是贴纸和 IC 立方。



▲在第五部分一定要先取得剑士或回旋镖的能力，在最后连续切断两条铁索到达往返门，进入后切断上方左侧的铁索即可触发蓝色机关去除挡路的方块。



▲最后的部分打完中 BOSS 后踩下蓝色机关会掉落宝箱，内含 IC 立方。

区域 5 リポジトリムリズム

关卡 1

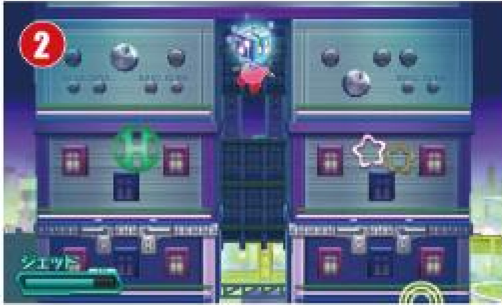
金色贴纸



▲位于第二部分关卡里侧的三个平台上方，右边是一扇星之门。

IC 立方





▲第一部分有一个炮台，用火焰能力或导弹能力把导火索点燃并坐上去能前往隐藏房间，点燃这里的炮台并及时坐上去就可以拿到 IC 立方。



▶位于第二部分关卡表侧高台的宝箱内，必经之路上能看到。





▲乘上机器人并获得麦克风能力后打跑关卡表侧最左边的乌龟，切换到关卡里侧打开宝箱即可拿到立方。

关卡 2

金色贴纸





▲赌场门口左上方有个打开的窗，其实是个隐藏门，进入后破坏里面的方块可以看到金色贴纸。

IC 立方





▲在被巨大桌球追赶的第二层，能看到有个举着电池的杂兵，迅速干掉他并抢过电池走到该部分的尽头即可启动机器解除挡在立方前的障碍物。



▲轮盘部分的第三波奖励。



▲最后一个部分，要用机器人反推桌球破坏挡路的金色方块。

关卡 3

金色贴纸



◀在第二部分走正确的路线拿到机器人，才可以顺利解除第三部分的障碍，前往场景右下方的门内，进入后依旧要用机关顺利通电解除障碍才能拿到。

TIPS 岩石能力的石像状态是无敌的，同时可以连按十字键的←/→键转向，但没有攻击判定。

IC 立方



▲第二部分依次走左、右上、正中间的门可以看到宝箱，内有方块。这条路上还可以拿到机器人，第三道正中间的门要走到正上方踩下蓝色机关才会出现。



▲在拿金色贴纸的地方，不断地扭转机关会让下方的圆槽掉落，出现立方。



▲位于最后一个场景的平台上的宝箱内，踩下下方的蓝色机关即可取得。

关卡 4

金色贴纸



▶第一部分后面用机器人的轮胎能力顺利到达关卡里侧左上方的平台，破坏这里的铁方块即可看到。

IC 立方





▲第二部分顺利经过表里版面的高台到达高处进门，之后利用关卡里侧越过第二个机关往下走即可看到。



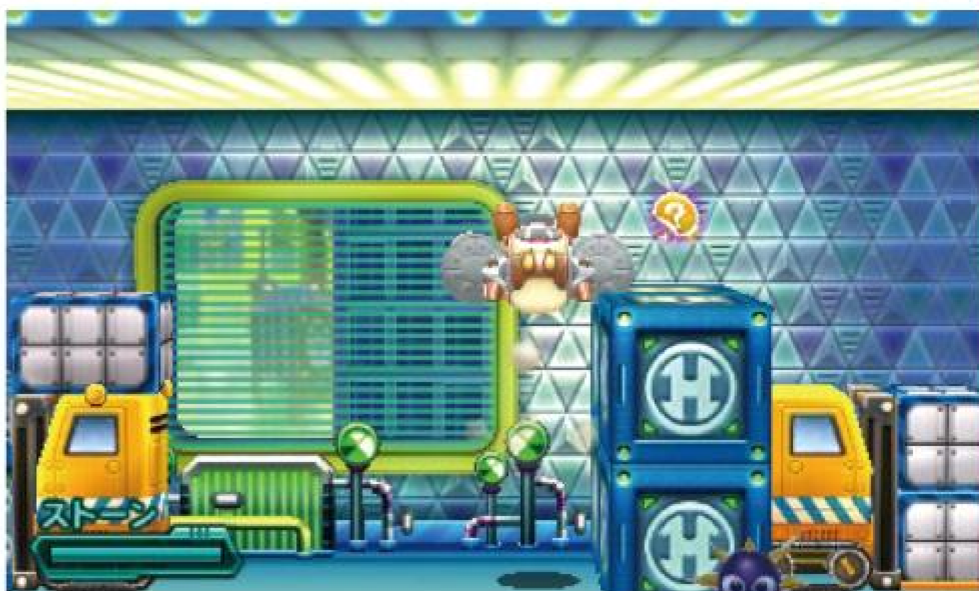
▲第三部分启动炸弹机关后迅速往下冲，在炸弹机关把高处的路拆掉前，经过这段路即可获得，路上没有拿到的物品可以在获得方块后沿途返回收集。



▲第四部分，从高台下来时用二段跳越过悬崖到达对岸即可看到。

关卡 5

金色贴纸



▶第五部分要坐上机器人并吸收岩石能力往左走到达关卡里侧，一路前行可在途中顺便获得。

IC 立方





▲第三部分，先拿起长杆到达关卡里侧右侧，再转换到关卡表侧返回往左走触发炸弹机关，用长杆还能破坏关卡里侧中的铁块，拿到电池给关卡里侧右侧的装置使用。动作一定要快，因为长杆的使用有时间限制。





▲一路前行打败中 BOSS 并获得锤子能力，然后回到第四部分，回到关卡表侧后往回走用锤子能力发现往返门，进入后继续用锤子能力开路即可拿到立方。



▶第六部分用机器人转动路上的螺丝三次出现机关，转动后出现隐藏门，进入可到达关卡里侧，一路向右走，在一个高台上能发现装着立方的宝箱。

关卡 7

金色贴纸



◀有巨大桌球的部分，第一个桌球台的右下方有金色贴纸。

TIPS 岩石能力变身的石像共有 15 种。

IC 立方



▲第二部分见到忍者敌人就立马吸收掉，在水外用飞镖切断前方的绳索即可获得。





▲拿到机器人的部分，用岩石能力不断地推动推车破坏金色岩石开路，最后的推车往左推可以破坏障碍前往上方的往返门，进入后又是通电小游戏。



▲打完中 BOSS 后，拉动后面的蓝色机关即可打开宝箱拿到立方。

区域 6 アクシス アークス

关卡 1

金色贴纸



▲在有一堆管道的部分，触发炸弹机关后往下跳到达最底层的管道，通过即可拿到。

IC 立方



▲位于必经之路上图中的宝箱内，触发脚底的炸弹机关即可取得。



▲位于必经之路上图中的宝箱内，要拉动中间的蓝色机关让它落下并钻过右下方的管道才能取得。



▲踩下终点门右侧的蓝色机关会出现宝箱，内有立方。

关卡 2

金色贴纸





▲第二部分的第二条绳索末尾上方有个缺口，贴纸就在这里。

IC 立方







▲位于打中 BOSS 后关卡里侧左侧被箱子挡住的往返门内，解开机关后在宝箱内取得，最后一个机关可用毒能力远程操作。

TIPS 本作的 HAL 房间所在的关卡是 1–3 和 6–1。



▲第四部分，不要让电池被地面的机关破坏，把第三个电池安全地送到关卡里侧的机关处即可获得。



▲最后的部分，在关卡表侧沿途踩下所有蓝色机关开启关卡里侧下方的道路，转换到关卡里侧后就可以在下方道路取得立方了。

关卡 3

金色贴纸



►最后的部分不转动机关直接砍断锁链可以开启下方的隐藏道路，这里的其中一个宝箱装有金色贴纸。

IC 立方













▲第二部分在爬网的地方，用炸弹能力依次往右、左侧放一个炸弹人，这样就可以开启右侧的隐藏道路，一路破坏铁方块到最顶端即可发现立方。

▲第三部分，用冰冻能力清除图中的毒雾后经过右上角的网来到往返门，进入后转动机关并用冰冻能力把水柱结冰，形成道路让上方的杂兵把电池送到机关处。



◄倒数第二部分一直搬运炮台，最后用火焰能力可到达上方的门口处进入下一个部分，再运用电击能力解开谜题打开隐藏门，拿到装有立方的宝箱。

关卡 4

金色贴纸



▲第二次打完中 BOSS，看到门后往左上方走能乘坐星星来到关卡里侧，拿到轮胎能力来到关卡里侧下方一直往左走即可看到。

IC 立方





▲第三部分看到门后继续往右走能看到往返门，进入后要拿着电池避开障碍来到右上方启动机关。



▲第四部分途中即可看到，但没有及时拿到的话，立方会被背景的机关打掉。



▲位于第五部分必经之路上的左侧分支，要迅速启动炸弹机关才能取得。

关卡 5

金色贴纸







▲飞行模式结束后的场景中，到达最上面能看到一枚普通贴纸，在贴纸上方的背景处有一颗星星隐藏门，进入到第四个炮台一直往左就能看到金色贴纸了。

TIPS 1-4 关在一个断断续续的平台左下方有个被平台遮住的门，里面有万能拳的变身球。

IC 立方





▲打完第三个 BOSS 后的部分，举起铁箱来到图中的位置，放下铁箱砸破金色方块即会出现立方。





▲打完第四个 BOSS 后的部分，先把铁箱放在这里垫脚，再去关卡里侧踩下蓝色机关，这样宝箱就不会掉到悬崖下了。



▲飞行模式的第二部分，沿途踩下所有蓝色机关，切换到关卡表侧时走下方的道路即可获得。

关卡 7

金色贴纸





▲如图所示的位置往上走就能看到贴纸。

IC 立方



▲第二部分在恰当的时候踩下机关，让关卡里侧的杂兵顺利运输电池。





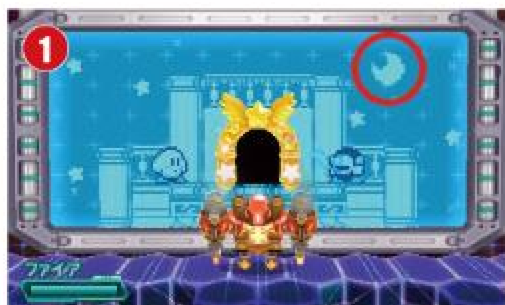
▲必经之路的高台上能看到往返门，用医生能力的↑ +B 解除火焰方块、↓ +B 解除冰块（随机出火焰效果即可），再切换到关卡表侧踩下蓝色机关让电池落下。



▲踩下终点门前的蓝色机关，在掉落的宝箱中有立方。

关卡 8

金色贴纸





▲最终门右上方的月亮是一个隐藏门，扭转里面的最终门最左侧的螺丝能到达高处的平台，贴纸就在平台上。

IC 立方



▲在第一个桌球台上，要用机器人攻击任一桌球获得。



▲用机器人拧开此处的机关获得。



▲击倒大树 BOSS 会出现宝箱。

TIPS 卡比猎人拿白金评价的要点在于猛攻，练到 10 级后试着用重战士和时间法师配合吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

DQM 3 DRAGON QUEST MONSTERS·Joker

Now on Sale

本作为“《勇者斗恶龙 怪兽统领者》系列”的最新续作。世界观延续自前两作，科技感更为显眼，全新增加的“骑乘”系统让地图探索方式变得更多样化。战斗方面则进行了一些调整让玩家的战斗选择变得更为丰富。本辑带来本作的系统解析以及完整流程攻略，帮助玩家更好地了解游戏内容。

文 果汁　美编 香山

POCKET HALO 光盘视频收录

3DS	勇者斗恶龙 怪兽统领者 3	Square Enix
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	日版	1～8人
2016年3月24日	对应邂逅通信 / 无意识通信	5670日元
RPG	动作角色扮演	

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
L	面向左方、切换情报
R	面向右方、切换情报 / 加速
A	对话、调查、骑乘中攻击
B	跳跃 / 取消
Y	查看说明、强度 / 交换怪物位置
X	主菜单
Start	登陆快捷菜单
Y+十字键	移动镜头
↑ / ← / →	骑乘怪物
↓	取消骑乘
L+R	重置镜头

系统详解



主界面

1. 所持金
2. 称号
3. 游戏时间与队伍情报（队伍等级、怪物等级、怪物HP）
4. 同伴怪物，左列为队伍怪物，右列为待机怪物
5. 主菜单



主菜单

图标	名称	功能
	道具	确认 / 使用所持道具
	存档	进行游戏存档，本作仅有一个存档位，存档后可以中断游戏返回标题画面
	作战・使用特技	设定怪物的作战方向、使用特技
	寄存怪物处	确认寄存处的待机怪物以及队伍的编成
	技能点	给怪物分配技能点，让其习得新技能
	饰品	确认 / 给同伴怪物装备饰品
	图书馆	可确认在冒险中取得的“怪物”、“技能”、“特技”、“特性”、“道具”、“称号”
	通信	可进行邂逅、无意识、本地、网络通信
	心得	可确认游戏教程和小贴士
	怪物特技	使用怪物的特技
	特技	使用主人公的特技
	骑乘怪物	设定骑乘怪物

战斗界面

战う：开战指令，如果没有事先选择“命令”的话，怪物们会按照设定好的作战方向自行选择技能战斗。

命令：给怪物选择指令，仅在游戏流程里的普通战斗可以使用，通信战斗、资格认定战不可选择此项。

作战：给怪物指定一个作战方向，作战方向有不在意MP奋力攻击、注重施加

Debuff、注重施加Buff、注重回复、不使用MP作战、注重蓄力六种。在通信战斗、资格认定战等不能使用命令选项的战斗中会起到很大作用。

スカウト：捕获怪物，详情在后文“捕获”部分解释。

道具：使用道具。

にげる：逃跑，通信战斗下则是弃权。

怪物系统

怪物配合

系列的核心系统，用2只怪物配合出1只更强的新怪物，子代怪物能继承双亲的能力值与技能，超生配合解禁后更能改变自身特性。进行怪物配合有以下几个注意事项：

①本作的怪物取消性别设定，可以随意配合。

②用于配合的两只怪物等级需要10级以上，配合后双亲怪物消失。

③子代怪物的能力值取决于双亲的能力值，双亲的等级越高，子代的能力值也越高。

④子代怪物可继承双亲的技能，具体技能可按Y键查看。若亲代投入超过50点的技能没有被子代继承的话，该技能会变成证道具以便以后随时使用。



⑤子代怪物继承双亲技能时，其技能点数是双亲投入点数的一半。双亲的技能点有多出来的场合下，数量减半继承给子代。

⑥配合出的子代怪物会带有“+值”，加值高的场合下怪物的最高等级会提升（通常怪物满级为50级），怪物加值达+25、+50、+★的场合下会觉醒隐藏特性。

变色配合（ペイント配合）

流程推进到大本营搬去崩落都市后，“静寂の草原 ウッドパーク”内就会出现ホワイト，委托主角救出其他カラ－フォンデュ。救出对象分散在各区域的光学隐藏宝箱内，需要使用リアクタ–调查找出，救出它们后就能开放变色配合系统。

カラ－フォンデュ的位置

カラ－フォンデュ	所在区域	位置
绿	崩落都市	送电施设西南部的隐藏房间里
黑	欢乐の灵道	北侧，通往冻骨の冰原的移动装置的西侧洞窟里
蓝	冻骨の冰原	从铁の箱舟开始往西北前进，通过水道前往的洞窟处
黄	黑铁の监狱塔	来到“屋上”传送点，往下来到4阶的梯子旁
红	焦热の火山	来到山顶的传送点，位于其东侧的高台上

超生配合

通关后解禁，能让怪物的加值突破+99的上限变成+★，达到+★时怪物变为SS级，能力值上限增加并觉醒最后的隐藏特性。最关键的一点是能让配合出来的子代怪物更换特性，可从双亲的特性中选择。



怪物特性

每只怪物都具有数个特性，特性相当于被动技能，通常是给自己带来各种加成，怪物通过配合使加值达+25、+50、+★的场合下会觉醒隐藏特性。当怪物进行超生配合时能在Cost范围内自由选择亲代与子代的特性，惟一固有特性不能改变。



骑乘怪物

“静寂の草原”流程时解锁，能自由选择怪物进行骑乘。骑乘后跳跃力增加，根据怪物种类不同，移动速度也有所变化。骑乘分为以下四种类型，特殊的战斗骑乘放在战斗系统部分解释：



①陆上骑乘：取得C级ライセンス后解禁。最基础的骑乘，以增加跳跃力和陆地移动速度为主。

②水中骑乘：取得B级ライセンス后解禁。骑乘持有“水中”骑乘属性的怪物后在水面上按B键跳跃后就能下潜，要继续往深处下潜需要持续按B键，不按时上浮。

③空中骑乘：取得A级ライセンス后解禁。骑乘持有“空中”骑乘属性的怪物后能进行6段跳跃，基本等同于空中滑翔，能探索很多地方。此外解禁空中骑乘后，陆上骑乘属性的怪物增加至3段跳跃，水中怪物增加至2段跳跃。

④大空骑乘：取得S级ライセンス后解禁。原本G体型以上的怪物在骑乘后是不能移动的，解禁大空骑乘后可以骑乘这些大体型怪物在专用的世界地图中移动，骑乘时需要专用道具支持，流程相关部分有解说。

变异怪物（突然变异）

推动支线任务**スカウト**Q时解禁，数次打倒同一只怪物后，上屏下方会出现“变异**した**！”的信息，然后出现被气场包围的特殊怪物。这些怪物比平常的怪物等级要高，持续打倒同一只变异怪物后它们的突然变异槽会提升（可打开**リアクタ**–确认），大概打倒数只让槽升满后，便会出现异色的变异怪物。这些变色怪物在状态栏查看时图标左上角会有彩虹标记，并带有特别的防御系技能。



战斗系统

作战

流程里大多数战斗都能自由对怪物下达精确指令，但一些特殊对战却不能，这时候怪物就会根据玩家设定的作战方式自动行动了，下表介绍一下六种作战的说明。

[illegible]	[illegible]
ガンガンいこうぜ	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
いのちだいじに	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

技能与特技

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
体技	攻击持有 2 种属性、有几率解除攻击对象的睡眠或混乱状态、威力受使用者等级影响	天地雷鸣士
舞蹈	无	神の踊り手
吐息	使用“息をすいこむ”可提升威力	神の息吹
其他	场地技能，效果覆盖敌我双方，使用新的场地技能可覆盖上一个场地技能	无

蓄力（テンション）

本作新增的战斗指令，蓄力后的怪物干劲提升，下一次的攻击威力会增高。干劲从低到高分为-100、-50、-25、-5、0、5、25、50、100九个阶段，行动速度会降低，伤害也会减少。在战斗中除了使用蓄力指令外，采取特定行动也会使怪物的干劲自动提升，发动条件由怪物的九大种类决定。



战斗开始时默认干劲为0状态。蓄力后除了伤害、行动速度提升外，还能无视敌方的反射盾，捕获攻击的捕获率也会提高；而干劲下降时

怪物种类	发动条件	发动几率
スライム系	自身受到不利的状态变化（Debuff 或异常状态）	20%
ドラゴン系	对手发生有利的状态变化	5%
魔兽系	自身受到物理伤害	10%
自然系	对手的 HP 或 MP 回复	20%
恶魔系	自身受到物理以外的伤害	10%
ゾンビ系	敌我方任一怪物倒下	20%
物质系	自身发生有利的状态变化	10%
ブレイク系	我方连续使出会心一击（不包含魔力暴走）	20%
？？？系	敌我方任一怪物复活	50%

连携攻击

[illegible]中我方或敌方怪物连[illegible]可能会发生的现象，连[illegible]害提升，若使用连携攻击结束战斗的话所得经验值与金钱变为2倍。

特技相杀

[illegible]中我方和敌方使用相[illegible]时会发生相杀现象，[illegible]消。相杀的发生与行[illegible]关，好好利用的话低[illegible]能封杀高速怪物的攻[illegible]



战斗骑乘（ライド）

“[illegible]铁の监狱塔”流程时[illegible]斗中选择指令“ライ[illegible]骑乘怪物。骑乘怪物[illegible]能力值上升，干劲达到[illegible]能使出特殊的强力技能“ライドインパクト”。当骑乘的怪物陷入战斗不能状态时主角会摔下来，此时会有一回合无法对怪物下达指令或使用道具。

捕获（スカウト）

[illegible]中能选择“スカウ[illegible]对敌方怪物进行捕获攻击，捕获攻击后上屏右上角显示的百分比数字为捕获的成功率，直到敌方怪物愤怒之前都能使用捕获攻击。使用肉系道具也能提升捕获成功率。

异常状态

除了各种Buff系效果外，本作还具有数种异常状态，下表为大家介绍一下。

日文名	中文名	效果
どく	毒	行动结束时 HP 减少
咒い	诅咒	行动结束时 MP 减少
マヒ	麻痹	数回合因麻痹无法行动
こんらん	混乱	数回合敌我不分进行攻击
ねむり	睡眠	数回合因睡眠无法行动
休み	休息	行动封印 1 回合
命中	命中	数回合命中率下降

城镇设施

本作流程推进到“崩落都市のセンタ-ビル”处才会有一个真正的大本营，里面包含各种对冒险有益的设施，接下来逐个介绍一下。



①配合处：让两只10级以上的怪物进行配合，详情可参考前文的“怪物配合”部分。

②银行：顾名思义存取金钱的地方，因为本作队伍全灭是有金钱惩罚的，所以身上最好不要带太多现金。

③饰品工房：并不会贩

卖饰品，但可以制作和分解饰品。制作的素材源于玩家在地图内捡到的素材，分解饰品获得的素材远比制作需要的素材少，除非饰品已派不上用场不然不建议分解。制作出5个饰品后还会解禁刻印制作系统，能进一步给饰品追加各种效果。

④骑乘比赛：进行骑乘比赛的地方，夺得冠军后可获得丰厚的奖励。详情在后文的“骑乘比赛”部分介绍。

⑤特殊任务处：需要给此处的ノチョリン带来它要求的怪物，通常会提出“需要习得某技能的某怪物”为条件，不过它也会亲切地指导你如何获得该怪物。

⑥国王与两名贵族：国王负责“ちいさなメダル ”的交换，收集到一定数量的ちいさなメダル后，就能找国王进行交换获得饰品和特定怪物，具体报酬参看后表的“ちいさなメダル交换报酬”部分。ちいさなメダル除了可开启固定宝箱获得外，讨伐地图的宝箱怪也可以取得；左边的贵妇负责アクセサリ–Q，带去指定素材就能获得其他珍稀素材；右边的绅士则是充实图鉴的情报，某一等级的怪物收集到10只以上时就能找它对话更新图鉴，这样就能查看到该等级怪物的配合表了。



⑦肉店：可购买捕捉怪物用的肉，随着流程更新更好的肉。

⑧道具店：贩卖各种各样道具，种类随着流程推进更新。

⑨书店：贩卖各种各样技能书，技能书里包含一个系统的技能，可以让先天无法学到该技能的怪物习得。把旅途中收集到的书本交给书店老板娘还能获得新的技能书。

⑩酒店：可回复怪物的HP与MP，分为“泊まる”和“休む”。“泊まる”是让时间直接经过一天，“休む”是休息半天，方便玩家在昼夜时间自由切换。

ちいさなメダル交换报酬

所需金币数	交换景品	种类
5	幸运のリング	饰品
10	いかりのタトゥ–	饰品
15	メタルスライム	D 级怪物
20	はやてのリング	饰品
30	はぐれメタル	B 级怪物
40	メタルつぶしのベルト	饰品
50	メタルキング	A 级怪物
60	きょしょうのベルト	饰品
75	ごうけつのうでわ	饰品
100	ゴ–ルデンスライム	S 级怪物
125	ラッキ–ペンダント	饰品
150	プラチナキング	SS 级怪物

其他要素

快捷菜单

在主菜单对项目按“START”键可将该项目登陆在下屏的快捷菜单处，快捷菜单最多能登陆三个项目。一旦登陆在快捷菜单后就可以在下屏直接触摸开启，不需要开启主菜单再选择该项目那么麻烦了。

网络通信广场



管理网络方面功能的设施。三个带感叹号的NPC分别负责编辑个人信息、开关无意识通信、挑战自己设置的队伍。柜台上的四个名NPC则负责以下项目：

Wi-Fi COIN：使用网络或邂逅通信对战获得的通信币交换道具和怪物（已获得的怪物）。

Wi-Fi PRESENT：连接网络接收下载礼物、输入礼物代号获取礼物。

Wi-Fi BATTLE：进行网络对战，能选择与陌生人进行段位对战、与陌生人进行自由对战、社区对战、与朋友对战。其中社区对战除了可以加入官方创建的社区外，还可以自己创建一个社区让别人加进来对战。

Wi-Fi RANKING：进行网络排位战，分别有正常对战和骑乘比赛可供选择。

スカウト Q

流程推进到“崩落都市”后解禁，询问センタ–ビル东北部的前台就能进行任务。随着流程发展问题也会增多，下表列出任务的完成方法与报酬。

注
个别任务要求的怪物配合方式较为复杂，碍于篇幅限制只能给读者带来基础方式，详情可以查阅游戏内的图鉴和本攻略附录的特殊配合表。

问题	要求	完成方法	报酬
1	带来持有“HP 回复”技能的メイジドラキ–	配合方式为ドルイド ×ドラキ–，前者位于崩落都市北部，后者在送电施设里	ふしぎなきのみ
2	带来プリ–ストナイト	目标怪物栖息在アンデッドガ–デン的 1 阶	リアクタ–扩张パ–ツ α（开放机能“もっとくわしく”）
3	带来 4 只スライム系的怪物	直接抓 4 只スライム也可完成任务，要放在战斗队伍内	けんじゃのせいすい
4	带来エルダ–ドラゴン	除了官方介绍的方法外，スライムブレス（冻骨の冰原・ポ–ラパ–ク西口）× しびれくらげ（送电施设）更为方便	リアクタ–扩张パ–ツ β（开放“カラ–转生”机能）
5	带来变色的怪物	捕获突然变异怪物或变色配合皆可	せかいじゅのは
6	带来 +25 以上的怪物	父母等级达 31 以上后配合的加值会更高	リアクタ–扩张パ–ツ γ（开放搜寻“时空の裂け目”功能）
7	带来ガネ–シャエビル	目标怪物位于黑铁の监狱塔的 4 阶	しもふりにく

问题	要求	完成方法	报酬
8	带来持有“守备力アップ 2”技能的怪物	配合时亲代怪物的“守备力アップ 1”的技能投入到 100 点时，子代怪物就会持有目标技能。如果亲代怪物两只都持有该技能，那么合计投入 100 点亦可	全体回复の证
9	与凶スライム成为同伴	可参考后文的“凶怪物的魂”部分	ちからのタネ ×5、まもりのタネ ×5
10	带来 +50 以上的怪物	和第 6 问要点相同	いのちのきのみ ×5、ふしぎなきのみ ×5
11	带来ダ－クネビュラス	由“メカバ－ン”与“黑き花婿”配合而生。メカバ－ン的配合路线较为繁琐，核心是マスタ－ズロ－ド的奖品“ゴ－ルドマン”，获取方法和参考流程攻略后的相关部分	冥界の雾の证
12	带来月夜の将	由“妖剑士オ－レン”和“アカツキショウグン”配合而生。妖剑士オ－レン需要かげのきし进行特殊4体配合才能获得，多利用通信硬币交换已获得的怪物会更有效率	ゴ－ルドカ－ド
13	带来超生配合的怪物	一周目通关后才能完成，详情参考前文“超生配合”部分	スキルのタネ ×5、しあわせのタネ ×5
14	带来持有“剑豪”技能的破戒王ベルムド	由“月夜の将”与“レオン・ビュブロ”配合而生，持有“战士”技能并投入 150 点就能获得剑豪技能。在センタ－ビル获得“战士の记录・前编”并交给书店的话就能获得“战士の证”。レオン・ビュブロ可在世界地图捕捉	リアクタ－扩张パ－ツ Ω（可与リアクタ－调查的怪物当场发生战斗）
15	带来魔元帅ゼルドラド	通过特殊 4 体配合幻魔将ファズマ × 兽魔将ガルレイ × 妖魔将ゲジュラ × 豪魔将ベリンダ获得，最上位的怪物需要玩家耐心配合	4 种类的 SP 之证 *

*攻击力アップSPの证、守备力アップSPの证、素早さアップSPの证、贤さアップSPの证

骑乘比赛（グレイトライダ－ズカップ）

正式名称是“优秀骑手大赛”，完成“欢乐の灵道”流程后前往“崩落都市のセンタ－ビル”，与配合处右侧柜台的“チョ－マッハ”对话发生剧情，然后就能开启骑乘比赛了。



比赛规则是骑乘自选的怪物，与另外3名CPU争夺史莱姆以取得点数，比赛时间内获得最高点数者则为第一名。比赛项目详情如下表，注意表中的“报酬”一项需要取得第一名才能获得。

ランク	参加费用	比赛对手	报酬
C	500	スライム、ビッグハット、アルミラ－ジ	EXP5000
B	1000	ゴ－レム、バトルレックス、おにこんぼう	EXR10000、スキルのタネ
A	5000	ピンクモ－モン、ポムポムポム、天使スライム	EXP30000、スキルのタネ ×3
S	10000	キラ－パンサ－、ダッシュラン、ユニコ－ン	EXP50000、スキルのタネ ×10
SS	50000	レジアクセル、レジウイング、レジマリン（无论哪只都比普通的要快很多）	EXP100000、超スキルのタネ

骑乘比赛是早期获取经验的一个好方法，因为C、B级的参加费用少，难度也不高，从经验量来看完全能让一只刚刚配合好的怪兽马上成为战力。惟一的缺点就是有风险，万一没有取得第一名就血本无归了，实在没有自信的话可以参赛前先存个档，下面来介绍一下骑乘比赛的细节与技巧。



比赛细节与技巧

操作方式

按键	功能
A	冲刺（消耗干劲槽）
B	跳跃
Y	近战攻击
X	远程攻击
红	焦热の火山

详细解说





①每位参赛者都有自己的阵地，比赛的主要目的就是前往赛场夺取散落在场地上的史莱姆（直接经过史莱姆即可获取），然后把史莱姆送回自己的阵地计算点数。蓝色史莱姆为1点，金属史莱姆为2点，金色史莱姆为3点。原则上不限制参赛者携带的史莱姆数量，但是携带的史莱姆数量越多，移动的速度也就越慢，很容易成为对手攻击的目标。

②上屏右下角会有一个干劲槽（テンション），比赛中会自动蓄槽。每蓄好一个黄色方块就能使用一次冲刺，是抢夺史莱姆或摆脱对手的一个重要手段。吃下场地中的肉能让干劲槽迅速全满。

③本赛事并非单纯的竞速赛，除了自己收集史莱姆外，还可以攻击对手获取他们身上的史莱姆。通常情况下Y键为近战攻

击、X键为远程攻击，但具体招式性能会根据骑乘的怪物变化而不同。

④除了攻击对手本人外，还可以对他们的阵地搞花招。场地上有时候会出现一块大石头，把这块石头搬去其他选手的阵地处就能让他们的阵地爆炸并掉出一个金色史莱姆（减去相应分数）。要注意的是在搬运石头的过程中被攻击到的话，石头同样会爆炸对自己造成大硬直。反之也可以利用这点防止敌人扰乱我方阵地。

场景道具

道具名	功能
肉	让干劲槽全满
盾	防御一次敌人的攻击
大石块	带到对手阵地可让其爆炸并掉下一个史莱姆

凶怪物的魂

故事流程到后期会出现改造怪物“凶怪物”，这些怪物在流程中是不能捕获的，但是收集它们的魂和道具“ダ-クマデュライト”后把它们带到怪物配合处就能取得对应的凶怪物。

凶怪物的魂位置（光学隐藏宝箱）：

1.凶スライム



2.凶キングリザ-ド



3.凶にじくじゃく



4.凶キメラ



5.凶だいおうイカ



昼夜与天气

完成一个地域的流程后，该地域会解锁天气与昼夜变化，不同时段与天气出现的怪物会不同。天候有四个模式：“昼·晴天”、“昼·雨天”、“夜·晴天”、“夜·雨天”，一周目通关后挑战隐藏BOSS时能习得改变昼夜的特技“ラナルータ”与改变天气的特技“ラナリオン”。



地图制作器（ディスクマシーン）

流程到“冻骨の冰原”地域时解禁，位置在崩落都市センタ-ビル的地下1阶。早期能读取NPC给的地图，挑战各种任务获得报酬，最关键的还是可进入“メタルエリア”练级。每进入一次地图都会消耗能量，能量数多少由地图的等级决定，能量经过现实时间回复，大约5分钟回复1点。也可以消耗游戏金币回复能量，不过价格十分高，花费10万G可以一日之内不限次数进入地图。

一周目通关后解锁地图制作功能，可以通过关键词制作各种各样的地图，其报酬包括饰品、经验值、金钱等等，甚至还能获得SS级怪物。关键词的珍稀度与所获得称号的珍稀度相同。

时空裂缝（時空の裂け目）

各个大陆都存在不能目视的时空裂缝，需要完成**スカウト**Q的第6问，**リアクタ**-才能解放时空裂缝的搜索功能。各大陆的时空裂缝出现位置将插在流程攻略内的大地图里，方便玩家在该地图查阅相应的时空裂缝位置。进入时空裂缝内能发生以下6种状况：

①**出现道具**：地图各处出现宝箱，里面能获得对冒险有用的道具。红色宝箱珍稀度一般，绿色珍稀度高，闪光点能拾到最多7777G的金钱，要是一直搜索时空裂缝的话赚钱还是蛮快的。道具出现位置可参考后面的地图。

②**出现怪物**：地图各处出现怪物，这些怪物等级低而且很好捕捉，主要是携带的技能不错。当流程完全通关后，怪物们还会拥有“守备力アップ3”之类的高级技能。怪物出现位置可参考后面的地图。

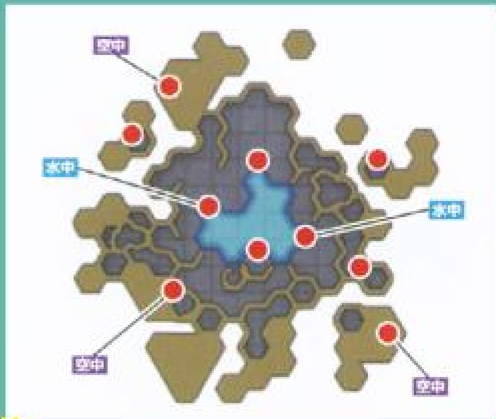
③**出现怪物大师**：可以与不同颜色的长腿怪物大师战斗，胜利后可以获得奖励（不同颜色的怪物大师奖励不同）。除了奖励外，战斗中还能捕捉对方场上的怪物。

④**出现异世界魔王**：比较稀有的情况，能与异世界魔王战斗，十回合之内胜利的话魔王还能成为同伴。魔王们的攻略可参考流程攻略后的“异世界魔王”部分。

⑤**到达メタルエリア**：和地图的金属区域一样。

⑥**到达光あふれる地**：比较稀有的情况，也是流程完全通关前惟一能来到这个地方的方法，不过出现几率实在太低，还不如老实完全通关流程后利用地图自由出入。⑤、⑥的练级方法可参考流程攻略后的“后期练级法”部分。

时空裂缝道具位置



注 红点为道具；S、M、G是怪物的体型。

时空裂缝怪物位置



礼品码

试玩版时完成国王的任务能得到抽奖券抽取礼品码，正式版里可以输入相应的礼品码获得道具，鉴于篇幅限制礼品码就不放上了，可以前往官网查看，兑换的道具对游戏流程非常有帮助。前往主菜单的“通信”项目，选择“インタ-ネット通信广场”去“Wi-Fi PRESENT”处输入代码即可兑换。

流程解说

注

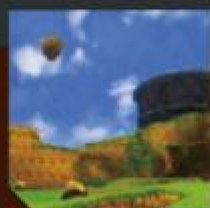
①大区域的宝箱位置可参考地图，小区域内的宝箱则以表格显示；②下屏地图会有“NEXT”标记与红色感叹号表示流程下一步目标，不需要担心会迷路，大地图里亦会标明主线事件的发生地点。

静寂草原

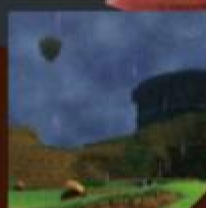
游戏流程的初始地图，布满植被的漂亮草原。外围还有颇高的山丘需要获得空中骑乘后才能探索。

静寂草原

晴天



雨天







推荐捕捉怪物

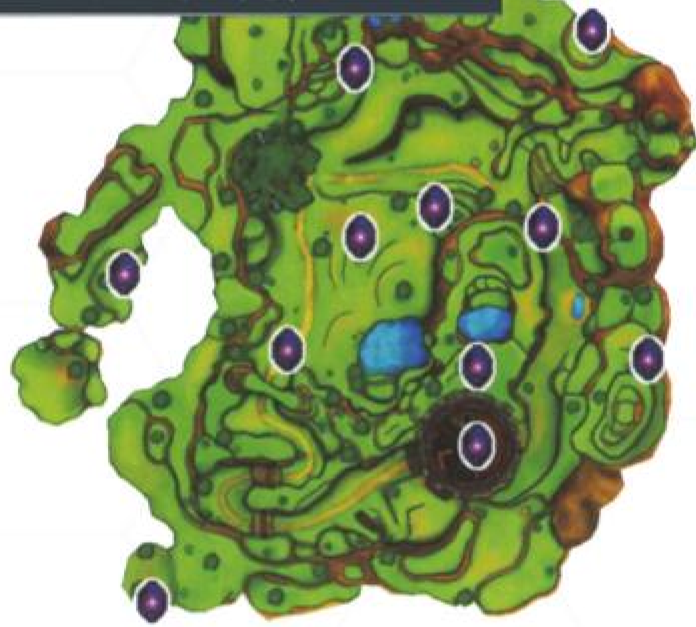
オーク



持有HP回复技能并且拥有相对应的特性回复**のコツ**，是序盘的优秀回复役。并且**オーク**可通过特殊4体配合生出**オークキング**。

1. 获得初始同伴怪物的位置。
2. 触碰石碑获得传送特技“**ルーラ**”！。
3. 透明桥可使用**リアクター**调查看见其实体。
4. 救出被囚禁的**キング**。
5. 此处可捕捉**あばれうしどり**。
6. 骑乘**あばれうしどり**飞跃平台，前往下一张地图！

时空裂缝位置





乐园

选择开始游戏后需要自定义角色要素，可以自由命名与调整主角的配色。

开场剧情后在家里与**サンチョ**对话，然后它会询问你今天的行动，根据所选择的行动来决定初始同伴怪物，不想选择该行动时选第二项即可，右表的行动是按**サンチョ**的询问顺序所列。

选择的行动	初始同伴怪物
昼寝	プリズニャン
本を読む	フォンデュ
庭に出て散步	ドラキ－
おしゃべり	ナスビ－ラ

离开家前往西北处的"！"标记位置，调查坠落的不明机器后发生剧情，取得"**リアクタ－**"。乐园崩坏后与出口前的迷之少女对话发生剧情，然后就可以前往外面的世界了。

ウッドパーク



地图与调查模式教学后往地图的"NEXT"标记处前进，途中触发剧情与**ノチョリン**相遇，获得初始同伴怪物。继续前进一小段路与**ノチョリン**对话，然后去和**スライム**发生战斗，使用捕获（**スカウト**）攻击让史莱姆成为同伴，接下来继续前进来到建筑物**ウッドパ－ク**。

进入建筑物后触发剧情，需要用**リアクタ－**找出藏起来的同伴，触摸下屏右下的标记进入调查模式后调查桶和木箱并与之对话，旅馆开张，与装置前的**エ－ス**对话。然后来到出口与**ジャック**对话，并从**クイ－ン**处获得饰品"**ちからのゆびわ**"，记得打开菜单给同伴怪物装备上。

大食らいの要塞

离开ウッドパ－ク后往南前进，调查岩门附近的石碑习得传送特技"**ル－ラ**"，接下来就可以前往东南侧的大食らいの要塞了。先把队伍平均等级练到5左右，建议捕获**オニオ－ン**、**オ－ク**这2种怪物，它们都和**スライム**一样能习得治疗技能"**ホイミ**"。要留意地图上睡着的M体型怪物"**デンデン龙**"，它的等级高达20，现在是比较难对付的怪物。以后每个区域都会有这种体型较大的强力怪物，是选择交战还是捕获都看玩家需要。

在要塞门口可以启动传送点（**ル－ラポイント**），开启传送点后就能自由往返此地。进入要塞靠近吊起来的笼子触发剧情，使用**リアクタ－**调查旁边的装置，然后调查装置放下笼子。接下来与笼子里的**キング**对话就能触发BOSS战。

BOSS 大食王ボーショック

Lv	HP	MP
10	80	0

另外两个杂兵的HP为30。没什么难度的战斗，之前捕获了拥有"**ホイミ**"技能的怪物就不用担心HP回复跟不上。两个杂兵弱冰结属性攻击，BOSS基本什么都弱，**アルミラ－ジ**的特性"**眠り**攻击"对BOSS十分有效。先把杂兵收拾掉再对付BOSS即可。

胜利后**キング**表示感谢，并有重要事告诉主角，利用**ル－ラ**直接返回**ウッドパ－ク**。



バ－チャルコロシアム

回到**ウッドパ－ク**后小部落总算热闹起来，**キング**告诉主角世界的现状，并让主角前往**バ－チャルコロシアム**觉醒新的力量。去2楼调查石碑门**モノリス**进入虚拟场地，人工智能**テレジア**告诉主角通过考验就能觉醒陆上骑乘的能力。调查C级门扉开始**ライセンス**试验，试验有以下几个特点，基本上和前作的怪物大赛差不多。

①三连战，三场战斗全部胜利才算通过测验。

②不能使用后备队员。

③不能使用道具，也不能对队伍下达命令。

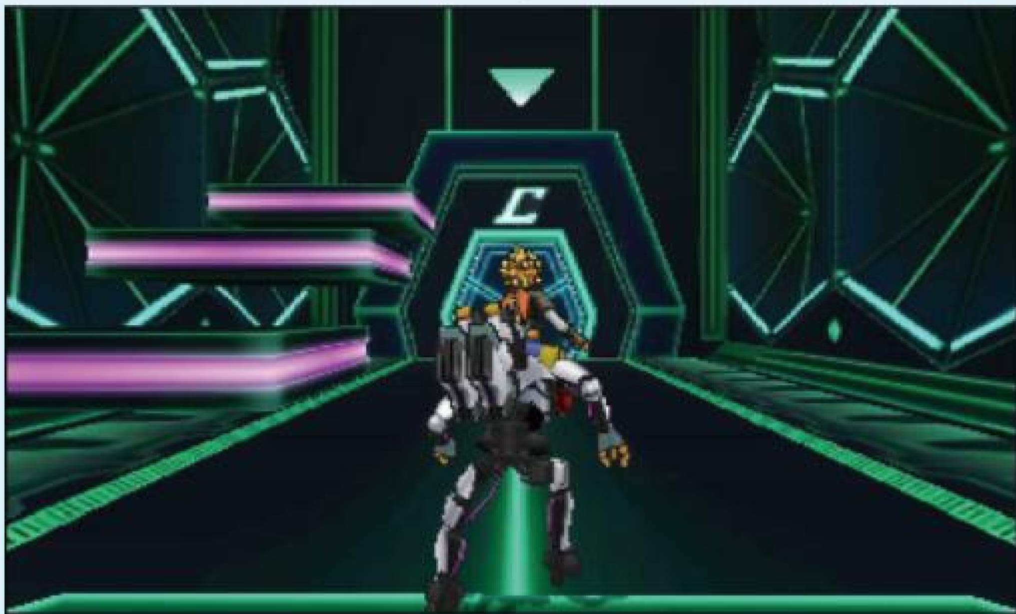
④选择**きけん**时等同于失败。

第一场：3只敌人HP都为15，难度不高，但由于测验是三连战，现在还是保留一些MP为好。

第二场：敌人的HP为24，同样没有太大难度。

第三场：最后一战不需要有所保留，尽情使用全体攻击吧。要留意**ホイップゴ－スト**有几率免疫物理攻击。

胜利后获得C级**ライセンス**，陆上骑乘开放并且解禁倍速战斗，以后在战斗下达指令时按R键就能提升到2倍速战斗了。接下来是陆上骑乘的教学，设置好想要骑乘的怪物后选择相应的十字键进行骑乘，然后跳上平台取得"**モノリスのカギ**"就能离开测验场地。



ウッドパ－ク

出来后与**キング**触发剧情对话，它希望主角能去"大食らいの要塞"东侧附近捕获怪物"**あばれうしどり**"，抓到后以骑乘あばれうしどり的状态和**キング**对话。**キング**曾目睹这种怪物飞跃平台的模样，因此它相信骑乘了此怪物的主角也能做到这点，离开**ウッドパ－ク**前往有"NEXT"标记的北方。

骑乘あばれうしどり滑翔到对岸后调查树木架桥，然后继续往深处前进来到移动装置前触发剧情，之后调查移动装置就能飞去下一张地图了。



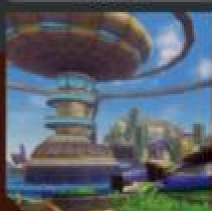
热门攻略
攻略透解
▼勇者斗恶龙 怪兽统领者3

崩落都市

这里是人类曾经居住的场所，现在则基本荒废，到处都不见人影。大概因荒废或遭到破坏的原因，地面有许多坑坑洼洼的地方。由于是空中大陆的缘故，一失足就会掉落深渊。

崩落都市

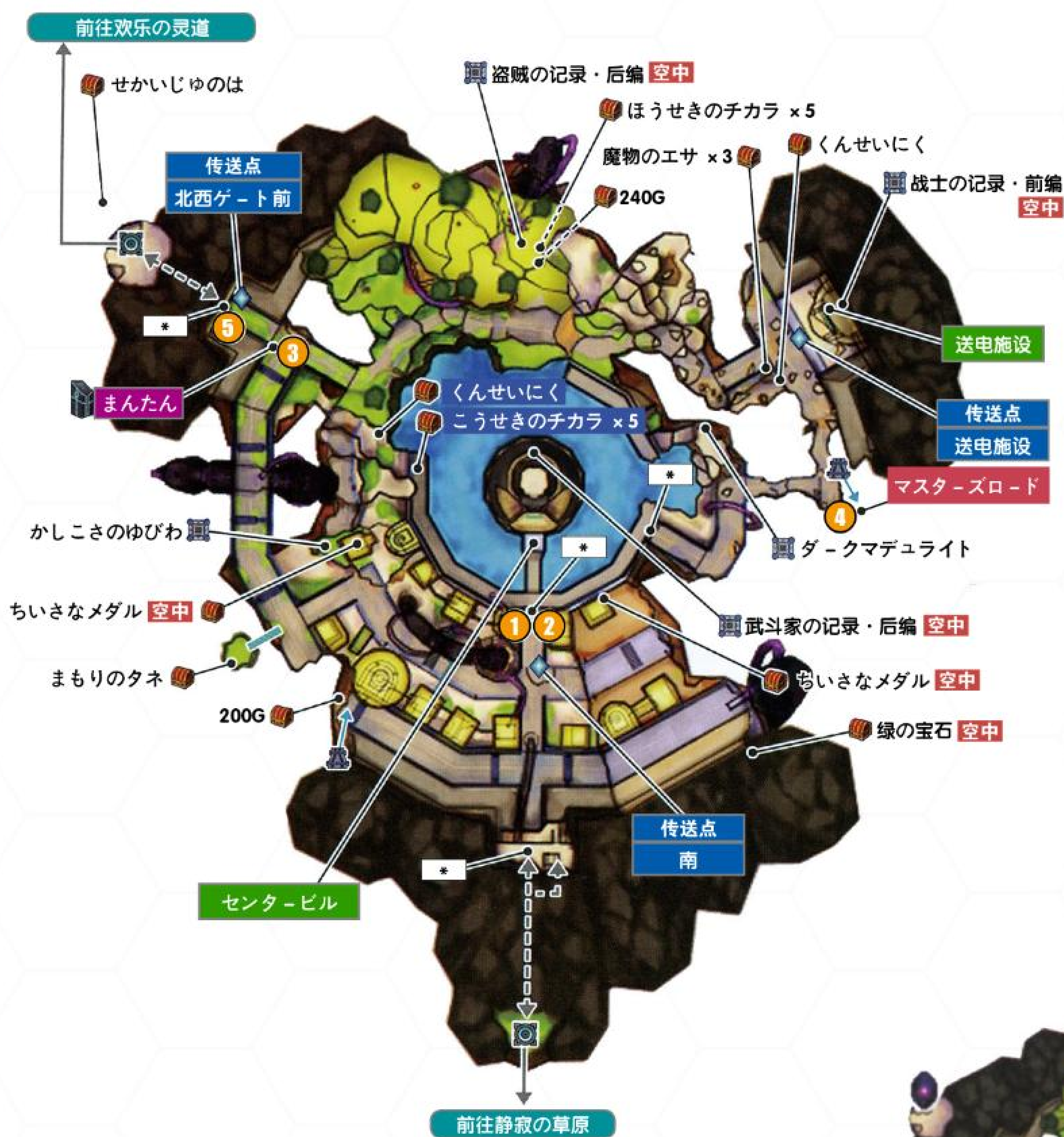
晴天



雨天







*：在送电施设完成电源复原的流程后便能通过。

1 与**ノチョ－ラ**族合流，商量进入里面的办法，在传送点附近有旅馆的店员，和它对话就能回复HP和MP。

2 前往送电施设。

3 触碰石碑习得特技“**まんたん**”，能回复队伍的HP。

4 最早能挑战的古代遗迹，需要取得相应的天导石才能挑战。

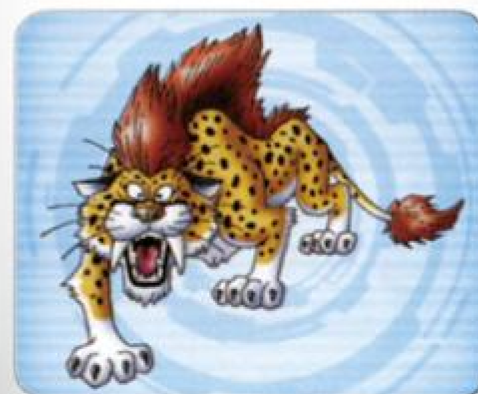
5 北西门深处后就有通往下一张地图的传送设施，当然要等这里的流程完成后才能启动。

推荐捕捉怪物

キラ－パンサ－
ニ－ドルマン

キラ－パンサ－的速度和攻击力都较高，是当前不错的打手，作为骑宠也相当拉风；**ニ－ドルマン**持有的技能**アッパ－**则能兼顾回复和辅助功能，推荐用于配合引继到喜欢的怪物身上。







时空裂缝位置

[illegible]

[illegible]

[illegible]

道具	位置
イエロ－アイ	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

センタ-ビル

[illegible]用传送前往“崩落都市[illegible]传送点，往北走触发剧[illegible]入**センタ-ビル**后发现人[illegible]在此处，书店、肉店、道[illegible]银行开启。和北侧巨大装[illegible]**エ-ス**对话得知此装置是配合装置，为了取得使用许可去找**キング**对话，但是建筑突然发生震动，为了找出震动的原因需要调查最上阶的机械。调查西侧的电梯就能前往上层。

[illegible]宝箱

道具	位置
[illegible]ほうのせいすい	肉店上面
[illegible]士の记录・前编	东侧的中层（需要空中骑乘开启才能取得）
[illegible]キルのタネ ×3	西北上层（需要空中骑乘开启才能取得）
[illegible]あわせのタネ ×3	地下 1 阶
[illegible]いさなメダル	地下 1 阶

センタ-ビル [illegible]

[illegible]

メタルハンター

[illegible]可以这样继续进行特殊配合在早期就获得高等级的怪物。

一旦触动这里的红外线就会惊动怪物袭击过来。

29阶： カ-ド キ-的位置在地图上以红色感叹号显示，中央右侧取得“カ-ド キ-α”，用于开启西侧上锁的门。

30阶： 开启传送点，在上锁门前触发剧情。调查东侧的电梯前往29阶，在感叹号处取得“カ-ド キ-β”，然后返回30阶开启南侧的上锁门，调查里面的机械后进入BOSS战。

BOSS ガ-ド マスタ-

Lv	HP	MP
20	400	∞

BOSS的HP约400，一回合行动2次，特性“**プレッシャ-**”能几率让我方陷入休息状态。BOSS的主要攻击手段有2种，1是物理攻击的“**ばくれつけん**”，造成随机目标4次伤害，1次约10；2是全体光属性咒文，约10～20的伤害。开场使用“**スクルト**”提升我方全体的防御（**ヘルコンドル**持有），然后边使用**ホイミ**回复边打消耗战。降低BOSS的命中可以有效抵消**ばくれつけん**的伤害。

胜利后调查装置触发剧情，迷之少女再次出现，主角亦看到以前的记忆断片。调查装置后发现整个大陆都动了起来，移动装置与新区域开启。剧情后乘电梯返回1阶，然后来到配合装置前触发剧情，配合系统、饰品工房、ライブラリ开启，同时支线任务的スカウトQ、アクセサリ-Q也解禁。使用传送来到北西ゲ-ト前，通过隧道调查移动装置就能前往“欢乐の灵道”。

固定宝箱

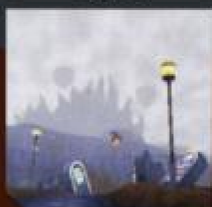
道具	位置
いかずちのたま	29 阶
イエロ－アイ	29 阶
だいちのチカラ ×5	29 阶
280G	30 阶
きんのこうせき	29 阶东侧
ちいさなメダル	30 阶 BOSS 房间

欢乐灵道

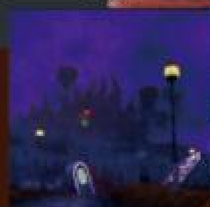
被墓地与毒沼泽包围的大陆，这里的怪物也是神出鬼没，玩家要打醒精神，免得被突然从地面钻出来或从空中飞下来的怪物突袭。

欢乐灵道

晴天



雨天





前往冻骨の冰原
*
カラ－フォンデュ（黑）
アンデッドガ－デン
传送点
アンデッドガ－デン入口
ちいさなメダル
水中
マスタ－ズロ－ド
地狱の遗传子1 空中
ちいさなメダル
けものの皮 ×5
ダ－クマデュライト
まどうの
チカラ ×10
ばんのうぐすり
盗贼の记录・前编
僧侣の记录・前编
450G
しあわせのタネ
スカラング ×3
ちいさなメダル
传送点
中央广场
くんせいにく
すばやさのタネ
ほうせきのチカラ ×10
520G
ネオンパ－ク
前往崩落都市
凶にじくじゃくの魂
空中

推荐捕捉怪物

リザ－ドマン



リザ－ドマン持有魔神攻击的特性，在对阵金属系怪物时能起到很大作用，进行特殊4体配合还能生出**キングリザ－ド**。

*：取得密码后才能通过。

1 **アンデッドガ－デン**的大门需要3把钥匙才能打开，玩家要前往标记的地点打倒这3个敌人获取钥匙。

2 注意毒沼泽！在毒沼泽里面行动的话HP会受到伤害。

3 **アンデッドガ－デン**的大门上了3道锁，如此深重的警戒不免让人想象里面到底隐藏了什么秘密。

4 流程取得密码后就能解除这里安全装置，同时幽灵也会给你崩落的天导石，可以回去挑战**マスタ－ズロ－ド**了！

时空裂缝位置



危险怪物

ジェリ－マン

弱点属性：火、风系



持有**マヒブレイク**的特性，会使用**やけつく**息或麻痹攻击使我方陷入麻痹状态。推荐使用火、风系特技趁早打倒此怪物。

危险怪物

メタルスライム

有效特技：まわしげり、魔神斩り



其实算不上什么危险的怪物，但打倒它后能获得大量经验值，看见就不要放过。金属系怪物具备很多耐性，防御力也较高，推荐使用“**まわしげり**”等技能攻击（之前流程抓到的**あばれうしどり**带有此技能）。

ネオンパーク



来到新地图后通过大门进入**ネオンパ−ク**，往北前进触发剧情，跟着幽灵进入西侧的小路然后打开**リアクタ−**调查幽灵。跟着它来到东侧的路再次调查幽灵，最后进入东侧的小路与幽灵对话。幽灵希望主角集齐3把钥匙打开アンデッドガ−デン的门，从北侧的出口离开城镇。

欢乐の灵道 北

获取钥匙需要打倒地图上位于3个红色感叹号处的敌人（踏破地图范围才会显示）。3个敌人队伍配置都一样，只是BOSS的属性和HP量有差别，基本战法都是先从2个会给我方施加Debuff的杂兵下手，再对付BOSS。队伍平均等级在15以上就能安全讨伐，3个小BOSS都很容易吃麻痹状态，我方携带一只能麻痹敌全体的怪物就能轻松获胜。

ほねコウモリ（西侧）：HP为200，擅长风属性攻击，会使用“**ぶきみな**光”降低我方全体的耐性。战胜它后前往中部开启中央广场的传送点。

チャ−ムバット（东侧）：HP为400，会使用全体暗属性咒文攻击，还会使用“**メダパニ**”让我方陷入混乱状态，要准备好解除混乱的道具。

コ−プスフライ（东北）：HP为600，会使用“**どくの**息”让我方全体陷入毒状态，主攻击“**さみだれ**斩**り**”是全体物理体技。

收集齐钥匙后往北前进来到**アンデッドガ−デン**入口启动传送点，进去前可以先返回一趟**センタ−ビル**，国王会开启**ちいさなメダル**交换系统。









アンデッドガ−デン

推荐捕捉怪物

プリ−ストナイト



拥有实用特性**カウンタ**−和**くじけぬ**心，并持有具有复活特技的HP回复技能，外表也挺帅。

用3个钥匙开门后进去触发剧情，这里有一个机关，阅读墙壁上的纸观察规则：只能移动2次石像，移动石像时其他石像也会移动，让它们四目相对就能解开机关。书架上的笔记有解谜提示，答案是先以“时计回**り**”移动左下（以地图为基准）的石像，再以“时计回**り**”移动右上的石像。解开机关后来到地下。

アンデッドガ−デン地下

启动传送点，再次发现相同的机关不过构造复杂一点。阅读墙壁上的纸：移动3次石像让它们四目相对解开机关。答案是先“时计回**り**”移动左上的石像，再“反时计回**り**”移动右下的石像，最后是“反时计回**り**”移动右边的石像。解开机关后隐藏门开启，进去就会触发BOSS战。

BOSS 强夺王ブンドルド

Lv	HP	MP
20	1000	∞

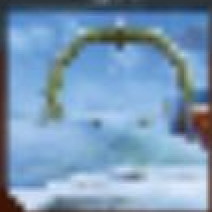
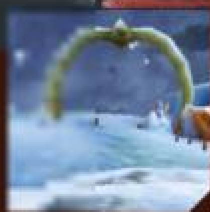
BOSS一回合行动2次。此战的难度跨度较大，建议把队伍等级提升到20级左右再挑战。BOSS的主要攻击手段是全体暗属性咒文攻击，能造成约50的伤害。较麻烦的是能让我方全体高几率陷入睡眠状态的“**ラリホ−マ**”，我方最好以睡眠耐性的怪物组成队伍，或者携带足够多的解除睡眠状态的道具。开场使用“**フバ−ハ**”强化我方耐性，如果拥有“**マホタ−ン**”这种反射魔法的技能就更轻松。

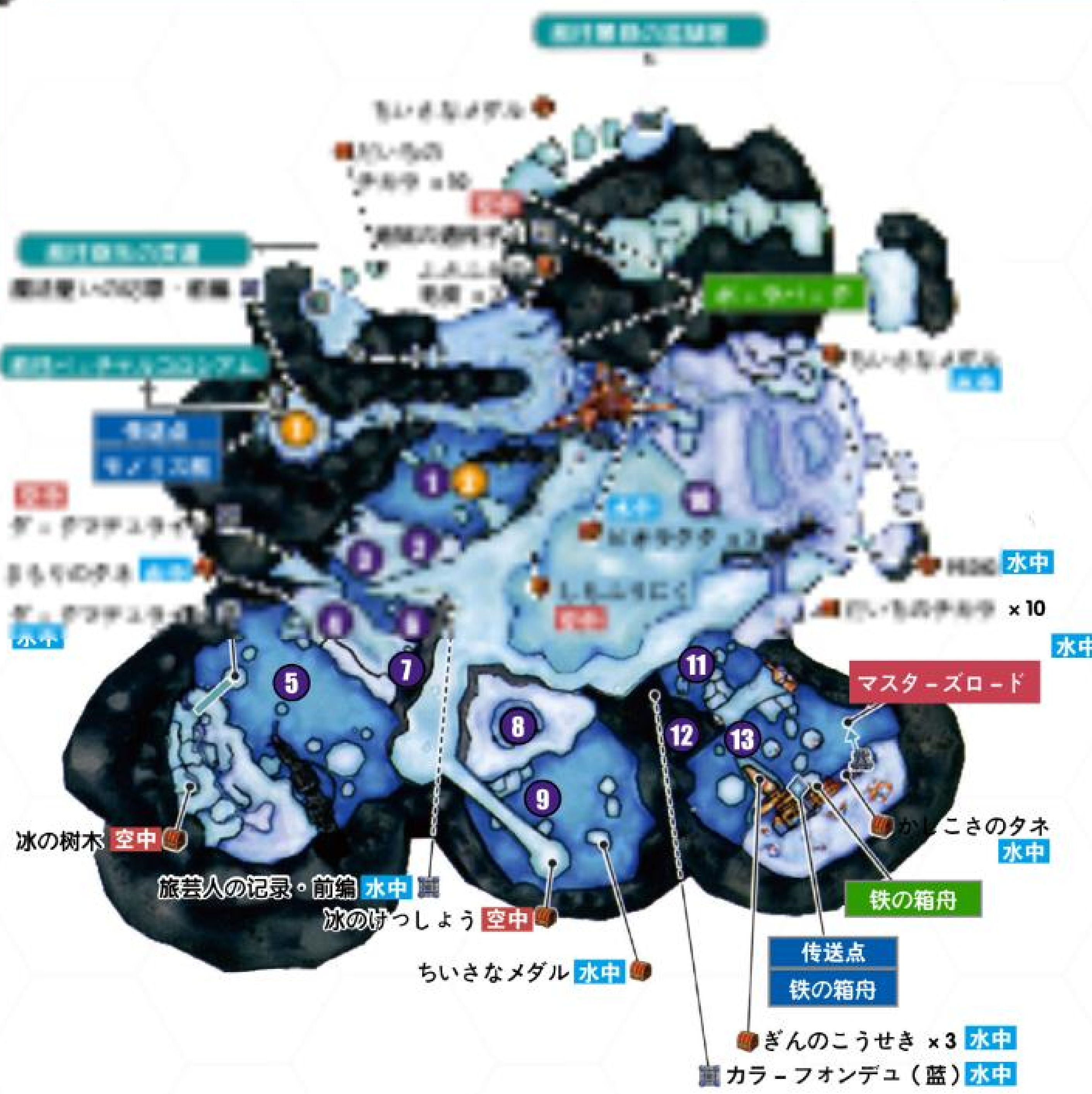
胜利后调查桌子上的**リアクタ**−，再调查装置触发剧情。前往**アンデッドガ−デン**后院，调查墙壁的装置开锁，往深处前进从幽灵处获得“崩落**の**天导石”，调查移动装置就能前往下一个区域。

固定宝箱

道具	位置
580G	アンデッドガ−デン西北
アモ−ルの水	アンデッドガ−デン东北
プラチナこうせき	アンデッドガ−デン地下BOSS房间

冻骨の冰原

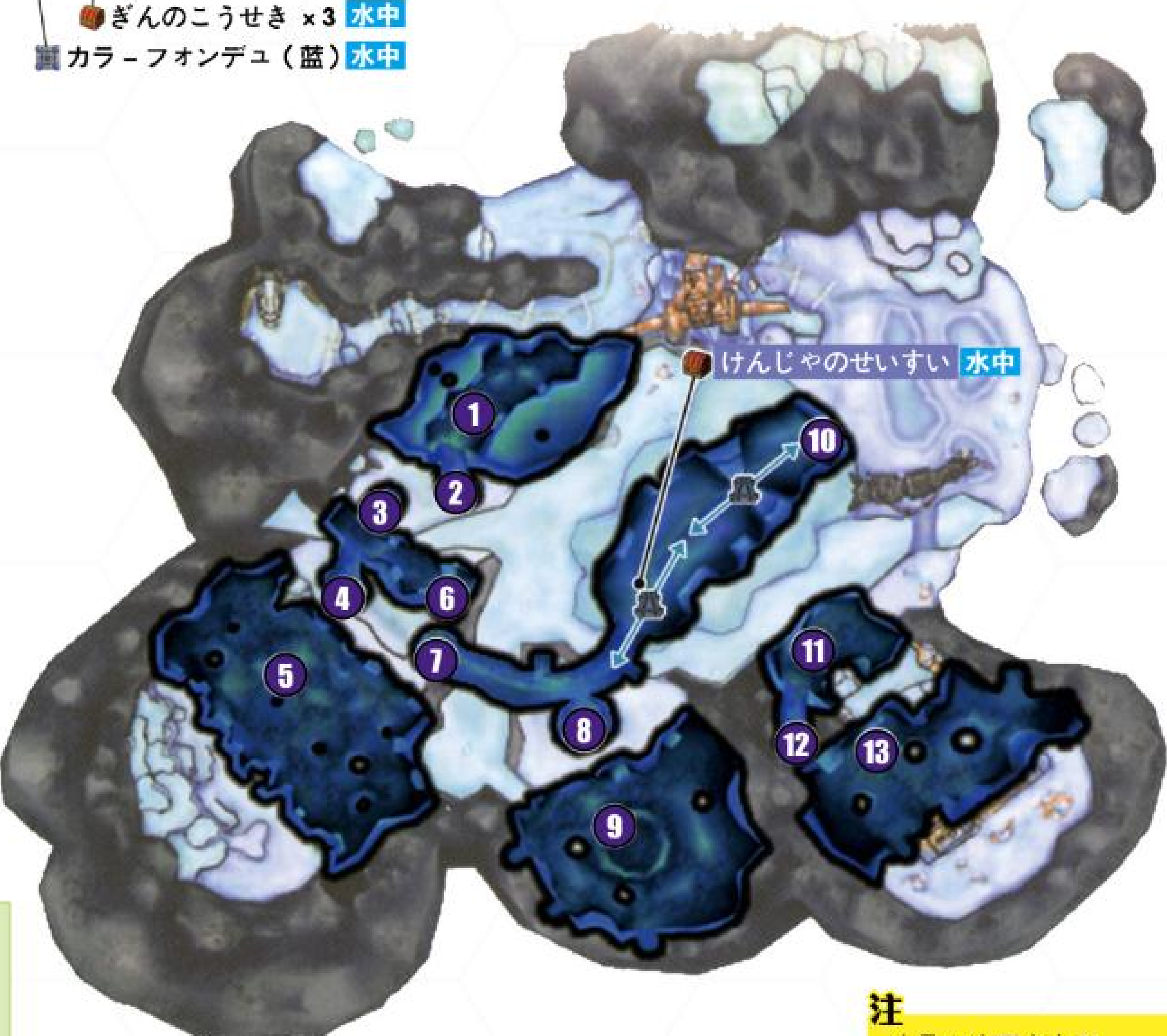



推荐捕捉怪物

アイスゴ－レム
ブラウニ－




アイスゴ－レム等级高，并且捕捉难度低，无论是自用还是配合都不错。特性冰结系**のコツ**和技能冰结**の**名手配合能打出不俗的伤害；**ブラウニ－**拥有特性**スカウト**％**アップ**S，对捕捉怪物很有帮助，进行4体配合还能生出**ギ－グハンマ－**。



注
冻骨の冰原水中图。

时空裂缝位置

① 进入虚拟场馆通过B级考试后就能学会水中骑乘！
② 湖里分布许多水中管道，两张地图的深蓝色数字代表水中管道的连接位置。

西ポ-ラパ-ク

通过洞窟后继续前进就能来到“西ポ-ラパ-ク”，这里和东边的洞窟是隔开的。进入后发生剧情，然后直走进入最深处的大房屋就能遇到老大ト-ド-，交谈后得知虽然他想帮助我们，但苦于与东边部落的斗争而无法抽出手，于是希望主角帮忙和东边的首领谈一下能否和解。

先返回一趟崩落都市センタ-ビル，触发骑乘比赛的剧情，グレイトライダ-ズカップ解禁，早期的练级就可以依靠骑乘比赛了。和エ-ス对话还能取得“新たなるビルの乐しげなMAP Lv.20”，从右边的电梯能进入地下1阶，里面的ディスクマシ-ン可以使用刚刚获得的地图。



往西方前进，开启该处的传送点“冻骨の冰原 モノリス前”。调查モノリス门就能进入バ-チャルコロシアム，进入前先准备好一只骑乘类型为水中型的怪物。

冰の灵园

调查放置了双剑的棺材，里面竟然走出了本应死亡的シルバ-。原来他是被心腹イエタス背叛才落到这步田地，剧情后直接调查地上的闪光点能获得“メタルエリアのMAP”。



顺着棺材的拖痕往深处前进，与シルバ-对话后调查冰墙，冰墙崩塌后竟然出现了イエタス的尸体！事到如今事情已经明朗了，现在的イエタス只是个假货而已。得知假货的目标是东西首领身上的首领证后シルバ-急忙让主角返回西ポ-ラパ-ク保护ト-ド-。

回到西ポ-ラパ-ク后触发剧情，冒牌货总算显出真身——狡猾王ア-ザム-ク，获取了两个首领证的他扬言要毁掉反抗组织后离开了。得知狡猾王前往东南方的“铁の箱舟”，之前开启过传送点的话就方便不少。

固定宝箱

道具	位置
あやしいくすり	西南方的棺材中间

バ-チャルコロシアム

调查B等级的门就能开始测试，依然是连战三场。

第一场：以暗属性为主的队伍，ゴ-スト的全体暗魔法比较有威胁，优先集火它。くさつた死体的攻击能造成毒状态，事前准备好解毒药就没什么问题了。

第二场：アイアンタ-トル会使用“身代わり”抗下同伴们的伤害，直接使用全体咒文攻击就能一口气干掉它。

第三场：中型怪物“だいおうイカ”比较有威胁，HP高达600，并会使用全体水属性攻击和全体回复。拥有水耐性、全体回复技能的怪物必不可少，本地图出现的“アイスゴ-レム”是个不错的选择，当然捕获后需要培育一下，到23级左右就能安全胜利了。

胜利后取得“B级ライセンス”，以后可以进行水中骑乘了，接下来是骑乘的教学。把水中型的怪物设定为骑乘怪物，然后直接跳入水池，按B键下潜获得“モノリスのカギ”，调查出口就能外出了。

东ポ-ラパ-ク

习得水中骑乘后就能潜入湖中，通过水内管道前往“东ポ-ラパ-ク”了。从南方的湖开始下潜，按着光点的方向走就能通过水内管道，重复离开湖水→潜入下一处的湖→通过管道后离开湖水的步骤就能来到东边，管道途中有些黄色箭头围成的圆圈，穿过就能加速前进。

来到东ポ-ラパ-ク后也是进入最深处的房屋与イエタス对话，谈话中发现イエタス不太正常，但此时也没有办法，只得回去向ト-ド-报告。返回前可以先前往东南方开启传送点“冻骨の冰原 铁の箱舟”，以后流程也需要来到这里。和ト-ド-谈话途中东边那伙人打过来了，出门前进一会就能触发剧情，两方人马开战，危急中ト-ド-希望主角前往位于东ポ-ラパ-ク的“冰の灵园”调查事情的真相。

固定宝箱

道具	位置
880G	入口附近
ポミエルト ×3	首领房间入口处的天棚上

铁の箱舟

在南方的积水处下潜来到下层，顺着水路走上浮来到上层中部。调查西门的操作面板可以开启捷径，然后潜入北方的积水处继续顺着水路走，上浮后开启中部东门的捷径。走下东侧的楼梯就能来到研究室触发剧情，没想到ルキヤ留下来的希望并非兵器一类的东西，而是为冰原的友人培育的耐寒植物……感觉被耍的狡猾王开始撒泼，往前走与他对话就能触发BOSS战，先开启传送点回家休整一下吧。

BOSS 狡猾王ア-ザム-ク

Lv	HP	MP
30	2000	∞

BOSS一回合行动2次，特性是能让我方全体的干劲下降1个阶段，以冰属性的攻击为主。但全体冰属性咒文的伤害不高，单体的“零度斩り”能造成约100的伤害，所以比起冰耐性的怪物，队伍里还是注重加入拥有混乱耐性的怪物为好。因为最麻烦的是全体混乱咒文“メダパ-ニャ”与“ヒュプノスハント”的连击，后者平时伤害低，但可以给陷入混乱状态的怪物大伤害。如果无法兼顾混乱耐性的怪物，那么可以去道具屋购买“めざめのはり”或准备混乱无效的饰品“理性のおまもり”，有混乱对策的话本战难度就不会高。

胜利后调查眼前的装置，回忆中突然受到了黑衣人的干扰，再次调查装置会得到信息要求主角去开启预备电源。来到地图红色感叹号处调查，开启新区域“黑铁の监狱塔”。两名首领也来到此处发现了友人给他们留下的希望，并告知主角移动装置位于西ポ-ラパ-ク的酒店西侧的出口。调查移动装置就能前往新地图了。



固定宝箱

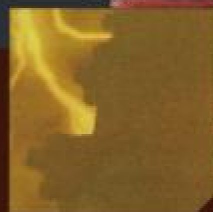
道具	位置
大きな贝がら	上层西
せかいじゅのは	研究室

黑铁の监狱塔

黑铁监狱塔

晴天 雨天







仿佛延伸至天空尽头的巨大塔状监狱。塔不仅内部有许多宝箱，外部也藏有很多珍稀宝箱，获得空中骑乘后请务必返回探索。



推荐捕捉怪物

メタルライダー



作为金属系怪物耐性高，能充当队伍的肉盾，并且还持有**ゆうき**这个兼顾攻防的技能。



时空裂缝位置

アロイパーク

来到新地图后直走就能进入小城镇。与梯子旁的怪物少年对话，他似乎知道**ルキヤ**的行踪，但随即本关BOSS拷问王出现，似乎**ルキヤ**代替这名少年成为祭品被带走了。剧情后与母子对话，看这架势也是要主角再次帮忙成为祭品了……与母亲对话选择“**はい**”，她就会帮你变装成布偶假扮祭品，穿上布偶装后调查箱子选择“**はい**”进入，接下来就会被拷问王带进监狱。

固定宝箱

道具	位置
1660G	旅馆前
小さな化石 ×3	梯子下
けんじゃのせいすい	梯子上
インテライア ×3	梯子上

黑铁の监狱塔1阶～5阶

与旁边倒下的金色布偶怪物对话，然后去墙角的水龙头处接水，再次与金色布偶对话触发剧情。调查洞穴选择“**はい**”钻过去，调查躺着的布偶发现里面已经没人了，看来潜入的**ルキヤ**已经成功逃跑了。调查牢门发现电子锁果然已经被解开，选择“**はい**”偷偷跑出去。先与锤子魔物对话取得“看守**のあかし**”，再与骑士对话选择“**はい**”，他就会派你去2阶查看装置，通过楼梯上到2阶前往最深处触发剧情，之前的金色布偶被这里的装置改造成了黑色的魔物。

回到1阶收容所与骑士对话，集会剧情里伪装身分被揭穿并收到神秘通信要求去5阶集合。顺着地图的楼梯往上爬，途中会出现改造过后的魔物袭击玩家，这些名字带“凶”的魔物的是不能捕获的。来到5阶





的大房间后触发剧情，然后钻入管道。通过管道后终于见到**ルキヤ**了，为了掩人耳目，**ルキヤ**要求主角前往4阶东北方向的空房间，需要从屋顶绕过去。开启屋顶的传送点后往地图西侧的楼梯走，有两条通往下层的梯子，爬下去后就能进入4阶了。进入东北侧的房间触发剧情，决定下一步的行动是解放被囚禁在这里的怪物。

前往4阶西南侧的看守室获取**“ろうやのカギ”**，然后来到1阶收容所救出所有被囚禁的怪物，救完后返回4阶和**ルキヤ**对话的房间。剧情后“战斗骑乘”系统开放，详情可查看系统同名部分，接着会进行一段教学，完成教学战后准备最后一阶段的行动。前往3阶动力区中部，启动这里的传送点后进去动力炉就能触发BOSS战。

胜利后黑衣人——黑暗大师现身，为了拖住强敌，**ルキヤ**选择自爆，主角总算安全逃脱。剧情后调查地上的**リアクタ-**，里面有老婆婆的遗言，获得**“マスタ-キ-”**后也得到了下一个区域的线索。前往5阶东北处，**リアクタ-**会自动产生反应，使用**リアクタ-**检查墙壁后发现隐藏门，进去调查机器就能启动移动装置，通过移动装置就能前往新区域“焦热の火山”。





BOSS 拷问王イッタブル

Lv	HP	MP
40	4000	∞

BOSS一回合行动2次，擅长物理攻击。BOSS能使用“黒い雾”封印场上的咒文数回合，这意味着不仅是攻击，回复手段也被封印了，我方除了尽可能不依赖咒文输出外，还要多准备些回复道具在雾回合中使用。BOSS的**“ハイテンション”**可让自己的干劲提升2个阶段，“痛恨の一击”高达250左右的伤害，我方的血线要维持在这之上。多利用战斗骑乘，蓄力达到干劲100后使出**“ライド インパクト”**攻击。由于是物理系的BOSS，带上**“カウンタ-”**、**“メタルボディ”**等特性的怪物会轻松不少。

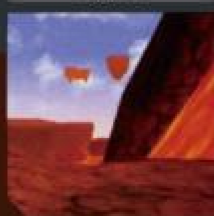
固定宝箱

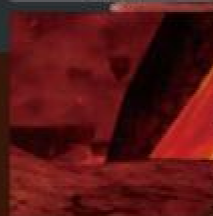
道具	位置
ほうせきのチカラ ×20	1 阶 收容所上层
ばんのうぐすり	2 阶 生产施设
メタルスト－ン	2 阶 生产施设
ミミック	2 阶 生产施设
1740G	2 阶 生产施设
しょくぶつのチカラ ×20	2 阶 生产施设
けんじゃのせいすい	3 阶 动力区
ほねつきにく	3 阶 动力区
ミミック	3 阶 动力区
ちいさなメダル	3 阶 动力区（战胜拷问王后再返回）
エルフの饮み药	5 阶 管理区大空间的王座里
フ－ル－ム－×3	屋顶
大きな化石 ×3	4 阶 居住区
まもりのタネ	4 阶 居住区
ちいさなメダル	4 阶 居住区北侧的大房间
ヘビ－メタル	1 阶 收容所（必要道具：ろうやのカギ）
ちいさなメダル	1 阶 收容所上层东侧的牢房里（必要道具：ろうやのカギ）

焦热の火山

焦热火山

晴天 雨天





拥有活火山的大陆，各处都有岩浆流出，探索时可选择不会受到岩浆伤害的怪物骑乘。

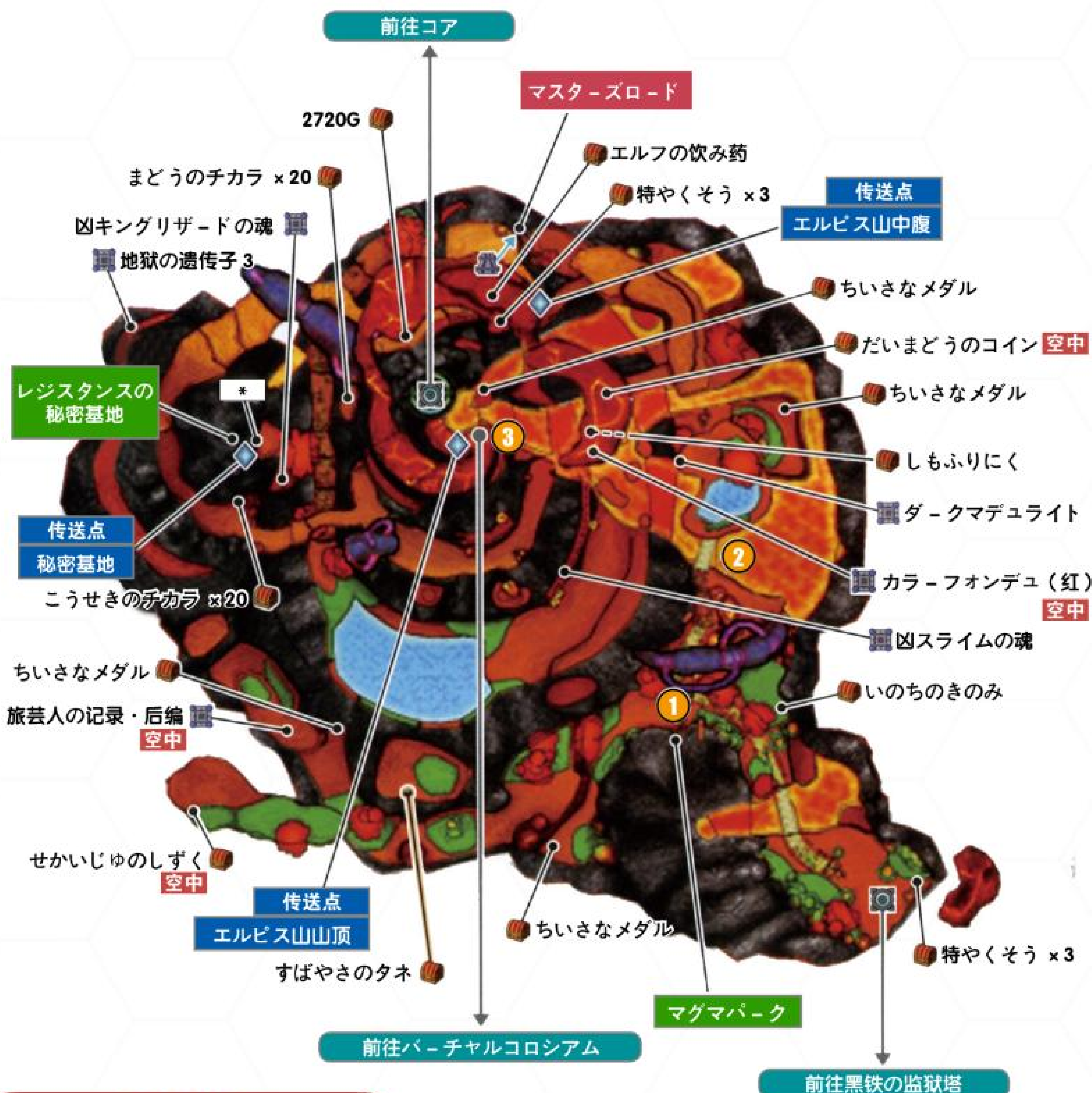


*：打倒中BOSSデスバ－ン后进入。

① 从这里开始要进行登山旅程，道路均为一本道不需要担心迷路，但路程较长。

② 流出的岩浆会对队伍造成伤害，但只要骑乘浮游或拥有火系耐性为“无效”以上的怪物便不会受到岩浆影响。

③ 挑战A级考验，获得空中骑乘的资格吧！可以空中骑乘后，以前地图无法探索的地方都可以探索了！



推荐捕捉怪物

まかいファイター



配合出数种S级怪物的关键，4体配合能生出**ドラゴンガイア**，和**バロンナイト**配合能生出**アカツキショウグン**等。

危险怪物

ばくだんいわ

弱点属性：风系



会使用自爆特技“**メガンテ**”，能赋予我方全体即死效果，碰到的话一定要最优先击倒。但是其特性“**最后のあがき**”也很烦人，可以的话还是不要与之交战。

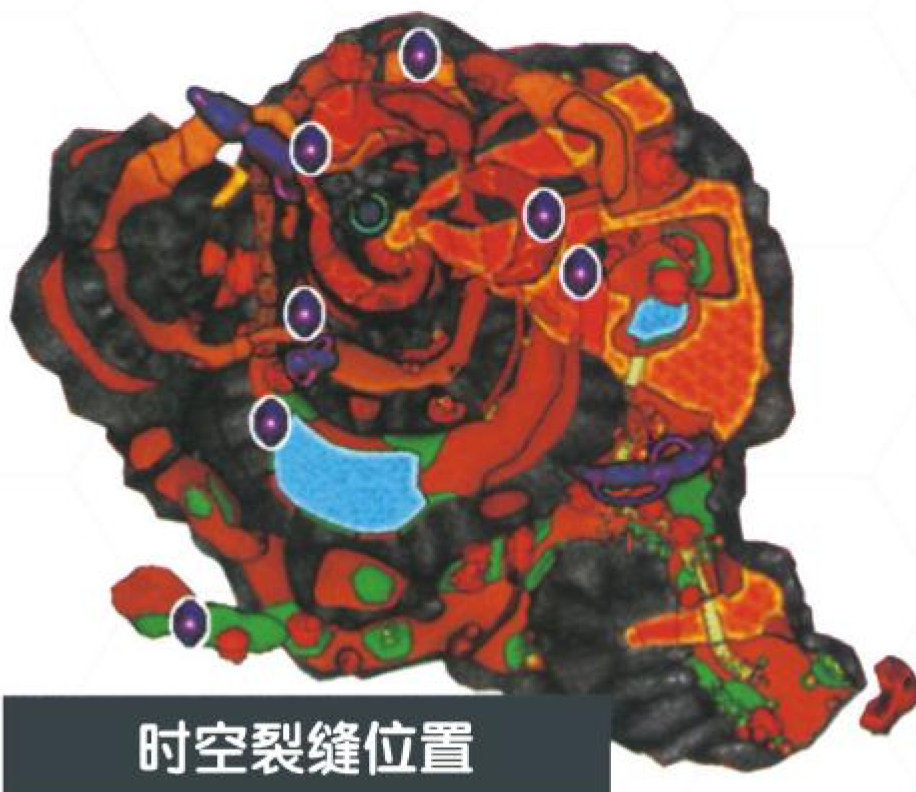
危险怪物

アイアンクック

弱点属性：水、风系



其特性“**タメキテボディ**”能在受到物理攻击的时候夺取攻击者的干劲。可以采取蓄力争取一击秒的战术，也可以使用物理攻击以外的技能击杀。



时空裂缝位置

マグマパーク



顺着地图的“NEXT”标记前进就能触发剧情，城镇的居民都认识失忆前的主角，前往南侧与长老对话，然后来到长老屋西侧的房屋触发剧情。バーデイ竟然是说话夹杂一半英语的怪物……虽然主角已经不记得他了，但他依然乐观地让主角前往エルピス山，在那里飞行的话或许能回忆起以前的事了。

往地图的“NEXT”标记前进，顺着山路攀登还是需要一定时间的，穿过洞窟启动传送点“焦热の火山 エルピス山中腹”。接下来继续顺着路走，来到山顶前触发剧情，バーデイ发现主角不能空中骑乘了，再次前往山顶调查モノリス进入バーチャルコロシアム接受考验。

固定宝箱

道具	位置
2460G	西北

バーチャルコロシアム

调查A等级的门开始测验。

第一场：レジェンドホーン的“**ギガデイン**”有着很高伤害，总体难度尚可。

第二场：どろどろマントル与**アイアンクック**比较麻烦，设置作战让我方使用全体咒文或**ブレス**来输出较好。

第三场：ガメゴンロード持有“**ギャンブルボディ**”特性，所以使用咒文或**ブレス**输出比较稳妥。实际上它也会使用“**みがわり**”技能承受同伴的伤害，所以此时用全体攻击咒文可以一口气解决。

胜利后取得A级**ライセンス**，空中骑乘开放，接下来是空中骑乘的教学。连续按B键跳上平台就能取得“**モノリスのカギ**”，调查出口就能出去了。





レジスタンスの秘密基地

剧情自动来到秘密基地前，调查台座会触发中BOSS战。

BOSS デスバーン

Lv	HP	MP
30	4500	∞

HP约4500，一回合行动2次，擅长电击属性攻击。最有威胁的当属全体电击・暗属性的体技“**ジゴスパーク**”，伤害约150～300，还会使用混乱咒文，因此准备电击与混乱耐性的怪物是十分必要的。BOSS本身吃混乱状态，因此可以给我方加上魔法反射用于反射BOSS的混乱咒文。

推荐捕捉怪物

キラーマシン



总体能力值高，并且具有AI2回行动的特性，进行2体配合的话还能生出高等级的怪物。

胜利后洞窟开启，启动传送点后进入洞窟，进去看似死路实际上只是隐藏门而已。使用空中骑乘往南侧电梯处前进，注意不要踩到岩浆。要注意这里的小怪开战有时会是最高级的干劲状态。乘坐电梯来到地下设施，开启传送点后调查门就会触发关于主角身世的剧情，然后进入BOSS战。

BOSS プロメテウス

Lv	HP	MP
30	5500	∞

HP约5500，一回合行动2次，擅长物理攻击。BOSS弱水属性，可以选择相应的怪物战斗。物理攻击力很高，使用“**スクルト**”来提升队伍的防御力。最麻烦的是“**魔神斩り**”，威力很高，伤害为400上下，很难扛下这一击，最好选择使出同样招式触发相杀效果，或者使用让BOSS命中率下降的招式也是不错的选择。

胜利后与レナーテ对话，剧情后再次与レナーテ对话，主角需要选择自己未来的道路了。进入深处房间与レナーテ对话选择“はい”，移动装置启动。前往山顶的传送点利用空中骑乘飞到建筑物屋顶，靠近移动装置就会自动传去下一个区域。

固定宝箱

道具	位置
せかいじゅのしずく	平台上
エルフの饮み药	地下设施的梯子上
せかいじゅのしずく	地下设施的梯子上
天鸟のソーマ	地下设施深处房间上

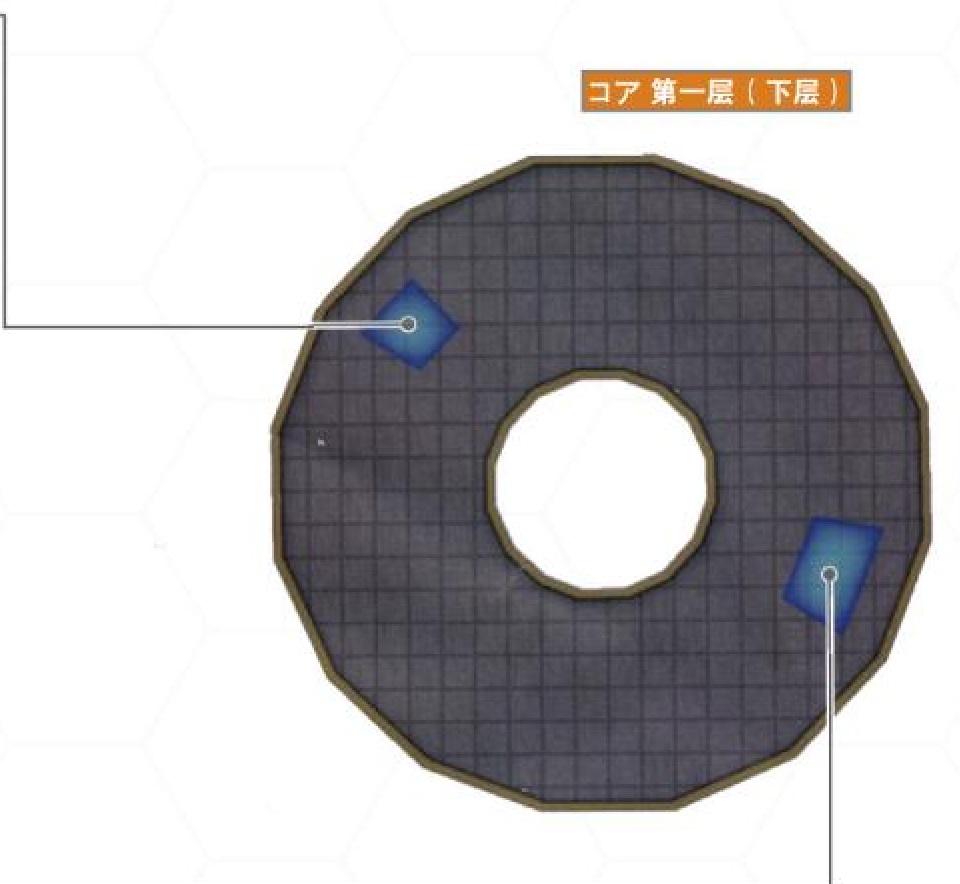


コア

被魔素污染的场所，亦是Break怪物的根据地。
要到达内部，需要打倒路上的强力怪物。







*：破坏3个魔素结晶后才能通过

1 避开激光陷阱！要是碰到陷阱的话，便会有怪物攻击过来。

2 有些激光陷阱看起来不能通过，但只要利用**リアクター**进行调查，就能发现可安全通过的缺口。



コア 第一层

剧情后启动突入口的传送点，然后前往楼梯进入第一层。本地图的怪物大部分都是Break化后的凶怪物，不能捕获。建筑内有红外线感应，要是碰到的话周围的怪物会一窝蜂地攻过来，有些看起来完全塞住道路的红外线只要启动**リアクター**检查下就能知道该怎么走。要前往第二层需要走水路到另外一边，楼梯前触发中BOSS战。

中BOSS 凶クラーゴン

Lv	HP	MP
40	4500	∞

BOSS一回合行动2次，周围的跟班HP都是1500左右。螃蟹会给队友上Buff，优先对付。凶**クラーゴン**的普通攻击是多段HIT型，所以用降低命中的招式来牵制它是不错的方法，较有威胁的是火属性全体攻击。

コア 第二层

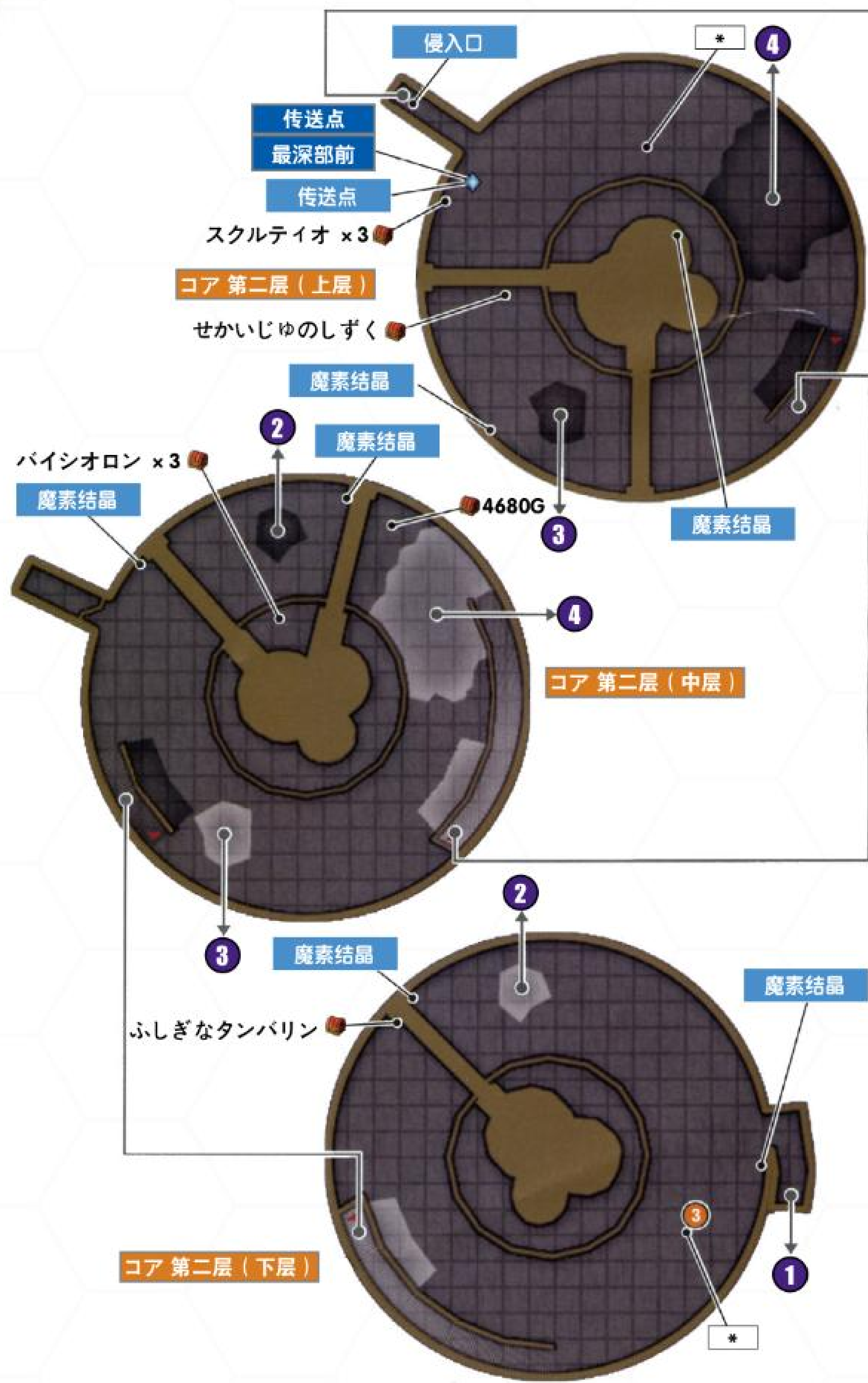
靠近雷电屏障触发剧情，需要使用**リアクター**找出并破坏掉高浓度的魔素结晶才能消除屏障。调查以下3个地点：1.入口附近的水晶；2.西侧深处的水晶；3.使用空中骑乘顺着管道前往上面的平台调查水晶。调查出高浓度结晶后再次调查该结晶选择破坏即可，破坏第三个结晶时会触发中BOSS战。

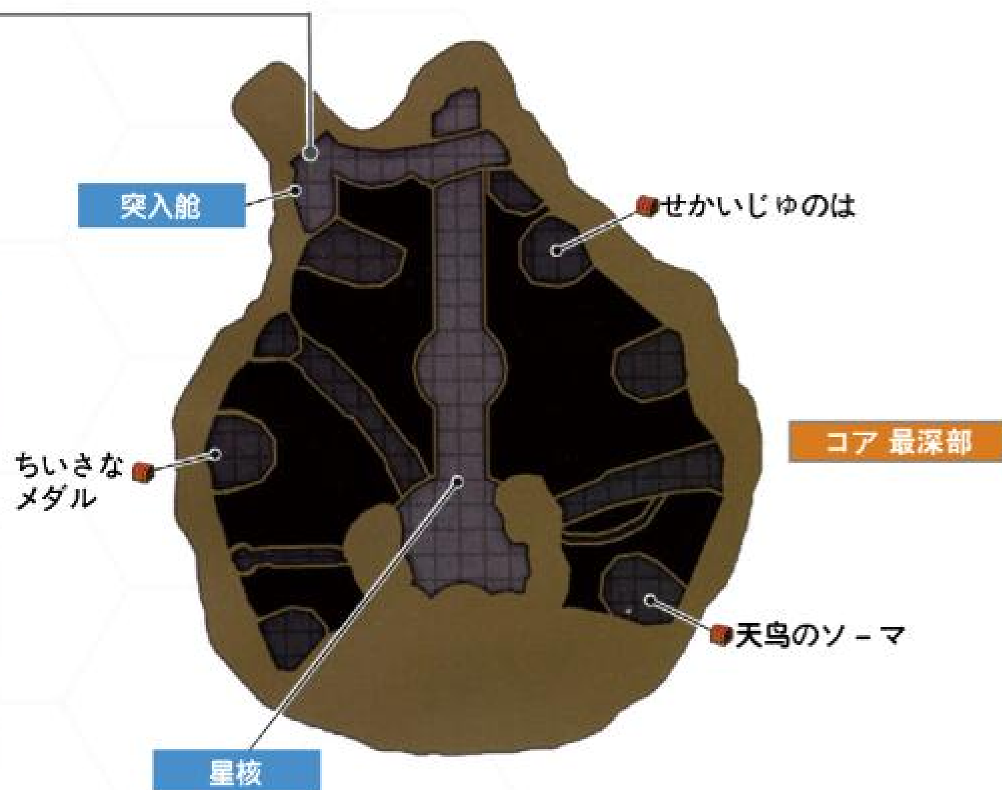


中BOSS ギャスモン

Lv	HP	MP
40	1500	∞

比上一战轻松不少，BOSS的HP较低，反而是左右的凶怪物有2500左右的HP。开场用“**フバーハ**”提升我方的耐性，然后集中攻击HP最低的**ギャスモン**，接下来就没什么难度了。





危险怪物

凶キメラ



弱点属性：水、冰结系

一旦发现我方便会快速接近，很难躲避。会使用让我方全体陷入睡眠状态的特技，需要优先击倒。

危险怪物

凶にじくじゃく



弱点属性：水、冰结系

偶尔使用的吐息特技“**オ－ロラブレス**”威力颇大，需要针对其弱点迅速收拾。

胜利后屏障消除，通过空中骑乘前往上层。上层继续出现



屏障，用同样的方法消除，位置是：1.通过第一个屏障后的阶梯上方的水晶；2.通过第一个屏障后的上层，顺着蓝色管道上去的平台上的水晶；3.第二个屏障所在阶层的中央，管道上的水晶。破坏第三个结晶后再次触发战斗。

中BOSS ギャスモン

Lv	HP	MP
40	1500	∞

队伍组成和上一场差不多，凶**キングリザ－ド**变成了凶**フォレストドラゴ**并且HP达3000。凶龙一回合行动1～3次，全体攻击伤害不高，但会使用“**甘い息**”让我方全体陷入睡眠状态。依然先瞄准HP最低的**ギャスモン**进攻，凶龙放在最后对付。

胜利后第二道屏障也消除，眼前就是最深部的入口了。先启动传送点，做好准备后就可以触发这层最后一个中BOSS战了。

中BOSS 凶アークデーモン

Lv	HP	MP
40	5000	∞

BOSS一回合行动2次，周围的杂兵HP约1600。BOSS招式比较单纯，会使用全体爆发属性咒文，伤害在150左右，特性是能让我方陷入休息状态。战斗方式和前两场差不多，开场使用“**フバ－ハ**”提升我方的耐性，首先收拾凶**キメラ**，再对付剩下的2只怪物。



コア 最深部

胜利后进入洞窟，里面竟然是游戏开场出现的乐园。往地图西侧前进触发剧情，启动リアクター调查眼前的人就会触发BOSS战。

BOSS カシャロット、アパデマク

名称	Lv	HP	MP
カシャロット	45	4000	∞
アパデマク	45	5500	∞

カシャロット一回合行动2次，擅长冰结属性攻击；**アパデマク**也是一回合行动2次。**カシャロット**的"**息を吸い込む**"→"**こごえる**吹雪"连击能产生很高的伤害，推荐队伍放入冰结耐性或冰结无效的怪物，会减少很多压力。"**まどいの息**"的混乱效果和**アパデマク**的"**ヒュプノスハント**"配合也能对我方造成很大威胁，所以首先要瞄准黑暗大师骑乘的**カシャロット**进攻。收拾大鲸鱼后剩下的狮子就不难对付了，但还是要留意它的"**ハイテンション**"，会提升2个阶段的干劲。

胜利后继续往深处前进，来到核心面前后触发剧情，怀念的BOSS出现后正式打响大战。



BOSS ガルビルス

Lv	HP	MP
50	7000	∞

BOSS一回合行动2～3次，擅长暗属性攻击，我方队伍需要以暗耐性为主。BOSS会使用"**マホカンタ**"，能反射咒文攻击，因此在它使用这招后我方应暂时改用吐息系攻击输出，如果用物理攻击的话会受到BOSS特性影响而陷入毒状态。BOSS最有威胁的一招是"**ドルマータ**"，能对我方随机目标造成多次暗属性咒文攻击，1次约有60的伤害，总合起来还是非常高的。战斗时必须时刻使用"**フバーハ**"提高我方耐性减轻"**ドルマータ**"的伤害，也推荐我方放入习得"**マホカンタ**"的怪物用于反射此招。

胜利后**ガルビルス**依然死不瞑目，开始吸收核心的力量。两人只能暂时逃出来，为了再次打倒**ガルビルス**，主角必须取得驰骋星空的力量，レナーテ在告诉主角自己的真实身分后开启了バーチャルコロシアム的大门。

バーチャルコロシアム



调查S级大门开始测验，以打赢**ガルビルス**的队伍来战斗的话基本没有什么难度。

第一场：敌方以物理攻击为主，把会使用"**スクルト**"的我方怪物作战方式调整成支援为主即可。注意战斗时不要消耗太多MP。

第二场：敌方以火属性攻击为主，使用"**フバーハ**"提高我方耐性。

第三场：敌方小龙会牺牲自己的干劲来提升队友的干劲，不过也没有什么威胁，采取之前的战术对付即可。

胜利后取得S级**ライセンス**、**フライトシグナル**，大空骑乘开放，并获得哥哥留下的怪物"**レティス**"。离开测验场触发剧情，最后的目的地是初始地图"静寂の草原"。

大空

游戏流程的初始地图，布满植被的漂亮草原。外围还有颇高的山丘需要获得空中骑乘后才能探索。

打开骑乘菜单把G级怪物配置到新的大空格子里，前往静寂の草原使用道具"**フライトシグナル**"就能飞上星空。途中有许多浮岛可供降落，在里面可以捕获A级怪物。本阶段的流程就是飞往以前去过的区域（全部都是一本道），然后再次对阵区域BOSS，把它们全部消灭后继续前进就能进入最终BOSS战。

崩落都市 大食王ボーショック

Lv	HP	MP
40	7000	∞

较有难度的BOSS，一回合行动3次，以物理攻击为主。因为尺寸变成了特G型，BOSS所有的攻击均是全体攻击。"**かぶとわり**"能降低我方全体的守备力，配合降低我方全体最大HP的"修罗の狱"十分难搞。推荐由持有"**つねにアタカンタ**"特性或拥有"**アタカンタ**"技能的怪物组成队伍来应对BOSS的物理攻击（较易取得的是A级怪物**オリエンタシス**，达到+50时就会开放**つねにアタカンタ**特性），但拥有物理反射并不代表高枕无忧，BOSS一旦蓄力就能贯通物理反射盾。降低BOSS的命中率也是一种战法，实在打不过的话建议还是老实提高队伍等级减轻战斗难度。胜利后崩落都市的黑雾消散，可以从崩落都市进行大空骑乘了。

欢乐の灵道 强夺王ブンドルド

Lv	HP	MP
40	7000	∞

难度比上一场战斗低很多，BOSS一回合行动3次，以重力属性咒文攻击为主。推荐队伍放入拥有"**つねにマホカンタ**"特性的怪物，比如S级的**キラーマジンガ**，具体获得方法可以参考后文附录的特殊配合表。BOSS的"**ぶきみな光**"能降低我方全体的守备力，"**バハック**"能降低我方全体的耐性，注意要补上相应的Buff。胜利后欢乐の灵道黑雾消散。



冻骨の冰原 狡猾王アーザムーク

Lv	HP	MP
40	7000	∞

BOSS一回合行动3次，以速度见长。主要攻击手段是随机4连续攻击的“星降りのサンバ”，速度越快此招的伤害就越高，配合提升自身速度“ピオラ”使用会让BOSS后期的伤害变得很高。除了使用降低速度的招式对付它外，还可以去监狱塔的アロイパーク道具店购买“ボミエルト”对它使用，总之是要封住BOSS的速度。另外要注意的是“かくらんの叫び”会封印我方数回合的作战命令，也是比较麻烦的一招。胜利后冻骨の冰原黑雾消散。

黑铁の监狱塔 拷问王イッタブル

Lv	HP	MP
40	7500	∞

BOSS一回合行动3次，擅长物理攻击。和第一战要点相同，把持有“**つねにアタカンタ**”特性或拥有“**アタカンタ**”技能的怪物加入队伍。BOSS的主要攻击方式是“**パイルハンマ−**”，越使用威力越高。比较恶心的招数是“**タメトラ**”，会夺取我方2阶段的干劲来提升它的干劲，一旦BOSS干劲提升就能贯通我方的物理反射盾，这点需要留意。虽然到后期时BOSS的攻击力会非常高，但相对应的，使用物理反射的回报也很高，队伍准备好复活术以免负责物理反射的怪物发生意外。胜利后黑铁の监狱塔黑雾消散。

焦热の火山 デスバーン

Lv	HP	MP
40	7000	∞

BOSS一回合行动3次，以混乱攻击和雷属性攻击为主，普通攻击就带有混乱效果，准备些解除混乱状态的道具为好。虽然使用“アタカンタ”能反射BOSS的普通攻击，但是一旦BOSS陷入混乱状态就会使用会心一击的“きょうせんし”。如果要打反射战术，就需要让持有“つねにアタカンタ”特性的怪物习得“みがわり”，因为BOSS基本不会蓄力，所以能伤害到物理反射怪物的就只有魔法攻击了。不打反射战术的话，使用“スクルト”、“フバーハ”来提升我方的防御与耐性再慢慢打消耗战比较安全。胜利后焦热の火山黑雾消散。

BOSS ガルマザード

Lv	HP	MP
50	9999	∞

一周目的最终BOSS，造型非常帅气。一回合行动3次，普通攻击带有混乱效果。当我方给自己上Buff时，BOSS必定会使用让Buff消除的招式“**いてつくはどう**”，可以利用这点让主角使用道具提升我方的能力值，引诱BOSS使用除Buff的招式，这样就等于一回合2动了。上一场的反射战术依然有效，但BOSS使用全体万能攻击的频率高很多，因此队伍里需要配置两只具有全体回复的怪物才能维持血线。当BOSS陷入混乱状态时必定会使用“**きょうせんし**”，此时持有“**つねにアタカンタ**”特性的怪物就需要使用“**みがわり**”了，BOSS不会蓄力，所以必定能反射“**きょうせんし**”。“守灭**の**刻”是持续性的全场Debuff，会降低全体的守备力。其实相对来说这个BOSS的恶心招数并没有前面几个多，只要看穿套路稳扎稳打，胜利并非难事。

胜利后欣赏结局动画，ED里还能看到你收集到的怪物列表。

通关后流程



通关后才是收集怪物的第一步！欣赏完ED后配合装置解放超生配合，详情可查看系统的“怪物配合”部分。

前往**ウッドパーク**触发剧情，老婆婆居然还活着，交谈下得知原来不是她在爆炸中幸存，而是和主角一样利用了复制体而已。老婆婆要求主角使用大空骑乘带她前往**コア**那边的**ポイントゼロ**，此地等于通关后的追加迷宫，会有强力的BOSS等着玩家去挑战。

ポイントゼロ

从コア突入口开始进行大空骑乘，一直往前飞就能来到ポイントゼロ，进去深处触发剧情，得知关于老婆婆真实身分的冲击事实！交谈中得知要拯救レナーテ，必须先要得到三个产星神的认同。

ガルマザード
「ボクを……いや！ 我を たたえよ！
新たなる神が 今ここに降臨したのだ！

前往センタ−ビル的地下1F，取得关键词“陆神讨伐の”和32000G，ディスク制作系统开放。选择“试される”、“塔の”、“陆神讨伐の”三个关键词制作ディスク，然后取得关键词“海神讨伐の”、“空神讨伐の”。陆神讨伐地图的任务是尽快通过终点，中间有8个检查点，评价越高就越高几率获得装饰品。由于地形问题，用空中骑乘比摩托车效果好很多，高评价的关键是不仅要快，还需要尽量减少与怪物交战的次数。

通过新制作的地图任务获得饰品后，与アロマ对话，前往ポイントゼロ深处触发剧情，往移动装置处前进就能前往陆の神ヤチホコ的封印地。调查石碑习得特技“ラナル−タ”，然后前往时空裂缝进入陆の神的时空间触发战斗。另外两个产星神的流程也是一样的，先用关键词制作地图，成功完成地图任务获得饰品后前往ポイントゼロ与アロマ对话解开封印前去挑战它们。战胜它们3个后就能去コア挑战最后两个隐藏BOSS了，这5个BOSS实力都非常强大，虽然没有什么新套路但能力值是实打实的高，在挑战它们之前通过超生配合生出最强的怪物吧！

陆の神ヤチホコ

Lv	HP	MP
40	7000	∞

陸の神ヤチホコ　RANK:SS　ライドタイプ：陸上
基本情報
HP 1500
MP 700
攻撃力 750
守備力 800
すばやさ 1200
かしこさ 800
生息地 不明
スキル ????????
特性 ????????

一回合行动3～4次，以土属性攻击为主，战斗前装备上之前任务获得的饰品“**ヤチホコの指轮**”能减少些伤害。BOSS的普通攻击带有气力吸收效果，能吸取我方2级的干劲。“守灭**の**刻”会在5回合间降低全场的守备力，这期间遭到打击系攻击的话会受到很高伤害，务必提升队伍的守备力。虽然BOSS会使用打消Buff的招式“**いてつくはもん**”，但好在是单体对象。推荐带上金属系（**メタル系**）的怪物上场，能抵消BOSS的很多招式。当BOSS的HP降至25%以下时会大幅提升攻击力，这时候就需要速战速决了。胜利后把碎片带回给**アロマ**触发剧情。

海の神ワダツミ

Lv	HP	MP
40	9000	∞

一回合行动3～4次，以水属性攻击为主，战斗前装备上之前任务获得的饰品“**ワダツミの指轮**”能减少些伤害。和上场一样，依然推荐携带金属系的怪物上场，能习得“**みがわり**”的话还能挡下大部分伤害，但要注意“**いてつくはもん**”除了打消Buff外还能消除**みがわり**的效果。BOSS会持续使用“贤灭**の**刻”降低全场的**かしこさ**，最大影响是会降低我方回复咒文的回复量，注意利用道具弥补。由于BOSS守备力较低再加上“贤灭**の**刻”的影响，相较咒文更推荐使用物理攻击输出。BOSS的普通攻击带有睡眠效果，可以考虑“**アタカンタ**”等技能进行物理反射，这样还能让BOSS陷入睡眠状态。



空の神ホアカリ

Lv	HP	MP
40	8000	∞

一回合行动3～4次，以风属性攻击为主，战斗前装备上之前任务获得的饰品“**ホアカリの指轮**”能减少些伤害。BOSS的普通攻击带有休息效果，可以利用“**アタカンタ**”等技能反射BOSS的普通攻击，让BOSS也陷入休息状态。BOSS不仅擅长回避物理攻击，还会使用“攻灭**の**刻”降低全场的攻击力，推荐以咒文来输出。队伍如果要以物理输出为主的话，那就必须要携带“白い雾”等技能把“攻灭**の**刻”的效果覆盖掉。和前两场战斗相同，金属系的怪物依然能站稳战场。如果使用夺取BOSS干劲的技能，那么BOSS便会使用“光**の**旋风”回复一阶段的干劲，可以利用这点抵消它一次行动。

コア

打倒三个产星神后与**アロマ**对话，成功制作出新的星块后前往**コア**突入口触发剧情，然后再传送到最深部。正想拯救**レナ−テ**时**ダ−クマスタ−**竟然再次出现，获得星块力量的他妄图打倒主角，先做好充分的准备再开战吧。

ダースガルマ

形态	Lv	HP	MP
第一形态	40	4000	∞
第二形态	40	4000	∞
第三形态	40	4000	∞

BOSS分为三个形态，要战胜最终形态才能获得经验值与金钱。每个形态都是一回合行动3次。

第一形态：普通攻击带有混乱效果，咒文“**メダパ−ニャ**”也能让我方全体陷入混乱状态，准备好相应的技能或道具对策，使用“**フバ−ハ**”亦可减少中混乱的几率。由于BOSS陷入混乱状态时会使用“**きょうせんし**”，没有物理反射的怪物能进行**みがわり**的话就不要反射它的普通攻击或混乱咒文了。

第二形态：注意从此阶段开始，BOSS会拥有“**テンションチェンジ**”的特性，每回合开始干劲会提升或下降1～2阶段。使用反射战术的要留意BOSS干劲提升的话能穿透我方的反射状态。BOSS会使用“**アタカンタ**”与“**マホカンタ**”，分别是物理反射和魔法反射，一定要分清BOSS使用了什么反射以免被反打一手。最好以吐息或体技攻击作为主输出手段。有条件的话让我方怪物习得“**いてつくはもん**”解除BOSS的反射状态也是可行的。

第三形态：BOSS攻击力提升，并会使用“修罗**の**狱”这种减少我方最大HP的麻烦技能。由于BOSS的高攻击力，金属系怪物的**みがわり**战术就不起作用了。要注意的技能还有“天地**の**构え”，能反射一次物理攻击，“**かくらんの**叫**び**”则让主角不能命令我方怪物。虽说到第三形态就要争取尽快结束战斗，但由于下一场是连战因此还是要注意保留状态。

ダグジャガルマ

Lv	HP	MP
40	9999	∞

接着上一场的连战，流程里最后最强的BOSS，一回合行动4次，以重力系攻击为主。在第10回合以后会发动“**マスタ−アップ**”直接击杀我方怪物，因此必须在9回合内结束战斗，这就要求我方具有相应的输出能力，开战前尽量在**メタルエリア**提升等级吧。推荐我方队伍放入拥有“**つねにアタカンタ**”和“**つねにマホカンタ**”特性的怪物，能分别反射BOSS的“压缩斩**り**”和“**ベタナマ−タ**”，加大输出的力度。BOSS会使用“**いてつくはどう**”来消除我方的Buff与干劲提升状态，不想受干扰的话可以使用“白い雾”对抗。BOSS依然保留有特性**テンションチェンジ**，夺取干劲的招式如“**ギガ・タメトラ**”等对BOSS颇有效，可以积极使用。最后要注意的是BOSS的特技“**おたけび**”能让我方陷入休息状态，开场偶尔也会因特性“**プレッシャ−**”发动休息效果，切记我方要挑选拥有休息耐性的怪物上场。

胜利后夺回星块，调查星块后触发剧情。在顺利救下**レナ−テ**后，被囚禁于此处的移民者也得到了解放，世界总算步上了平稳再建的阶段。剧情后前往**センタ−ビル**地下1阶与**アロマ**对话，得知她为了拯救以前被人类抛弃的故乡而决定离开这个星球。两人交换了**リアクタ−**以证明经历过的种种，依依不舍地目送**アロマ**的飞船奔驰向宇宙的另一方后，本作的故事正式落下了帷幕。



战胜隐藏 BOSS 后的追加要素

①解禁**イベントバトル**：通关再次读取存档后开放**センタ−ビル**地下2阶（从地下1阶的电梯处前往），在那里可以进行**イベントバトル**，1天只能挑战1次。

②解禁**胜ち抜きバトル**：位置与①相同，是连战型的挑战，根据胜利数获得报酬。

③解禁**オ−トモ−ド**：战斗可开启自动模式。

④**ディスクエネルギ−**增加：**ディスクエネルギ−**槽能积蓄到200。



流程完全通关后

后期练级法

在流程里提过，早中期的练级依靠骑乘比赛便绰绰有余，但在通关后就变得没有效率了，下面来为读者介绍一下后期的效率练级法。

隐藏 BOSS 挑战前

当流程进行到“冻骨の冰原 冰の灵园”部分时便能获得**メタルエリア**的地图，携带上“元气玉”等增加经验值的道具进入**メタルエリア**（使用**センタ-ビル**地下1阶的机械）。区域里经验值最多的怪物是最深处高合的**“はぐれメタル”**，在取得空中骑乘后才能前往深处。开战前先接触妖精获得加护，再使用元气玉增加经验的叠加倍数。还要追求更高倍率的话，玩家就需要瞄准“连携攻击”终结敌人，这样可以进一步提升获得经验值与金钱的倍率。对付金属系的怪物有以下三个要点：

1.需要降低它们的守备力与耐性。金属系怪物的守备力很高，属性耐性更是各种无效，**“ルカナン”**、**“バハック”**等技能便能分别降低它们的守备力和耐性，让我方能打出伤害。

2.让它们无法行动，防止其逃跑。金属系怪物速度高，而且很容易就会逃跑，但它们会有一个弱点便是“休息”属性。我方可使用**“おたけび”**等技能就能轻易让它们陷入休息状态无法行动。

3.使用无视守备力的技能攻击它们。后期的怪物可以习得**“アイアンゲイザ-”**、“星降**りのサンバ**”、“恶梦**のよびごえ**”等无视守备力的技能对付它们。



隐藏 BOSS 挑战后

所有流程完成后，**イベントバトル**便会开启，详情可查看P88。其中第二战胜利的奖品便是“光**あふれる**地のMAP”，从此便可以自由进出光**あふれる**地了。这张地图就是**メタルエリア**的强化版，最外围的一圈会出现大黄金史莱姆**“ゴ-ルデンスライム”**，整张地图只有这么一只，其经验值高达30W。配合上妖精、元气玉、连携结束战斗等加成就能获得非常多的经验值，从此以后要练满队伍的怪物就非常轻松了。

マスタ－ズロ－ド

游戏中有6张大地图存在古代遗迹，这些古代遗迹被称为“マスタ-ズロ-ド”，实际上就是一条赛道，需要对应的天导石才能开启。赛道考验玩家的骑乘技巧，一旦被赛道上的陷阱击杀或掉出场地外的话便会返回起点重新开始。到达终点时便可以挑战该赛道的守门怪，胜利后获得该怪物作为奖励。其中最吸引人的就是三只现代化的“海陆空”骑宠，不过最起码需要通关才能取得，下面为各位列出遗迹位置、开启该遗迹的天导石位置以及守门怪的打法（按可挑战顺序列出）。

TIPS
大多数赛道使用空中骑乘的怪物便能轻松过关，惟有最难的黑铁遗迹需要结合地面和空中骑乘怪物才能顺利过关。

崩落都市

遗迹位置：参照P74
天导石位置：欢乐灵道流程结束时剧情获取
报酬：ゴ-ルドマン

ゴ－ルドマン

Lv	HP	MP
20	1000	∞

最早能挑战的遗迹，虽然血量在当时的流程算多了，但攻击方式并不复杂。BOSS一回合行动3次，主要使用物理攻击。身旁的两个杂兵会使用“黑い雾”，效果是场上不能使用咒文，这意味着我方的回复也受到了限制，因此要尽快排除两边的杂兵，它们的HP为276。可以使用“すなけむり”降低敌方的命中率，对主要用物理攻击的BOSS很有效。

冻骨の冰原

遗迹位置：参照P78
天导石位置：黑铁の监狱塔入口处（可参照P80的地图）
报酬：バトルレックス

バトルレックス

Lv	HP	MP
30	3000	∞

BOSS一回合行动3次，包含杂兵都是以冰结属性攻击为主，我方也以相应耐性的怪物组成队伍。两只杂兵的HP是420，均会使用全体攻击，所以还是先清理掉为妙，使用雷属性攻击效果更好。对阵BOSS时和上一场的战术相同，持续使用“すなけむり”降低其命中率就能安全战斗了。

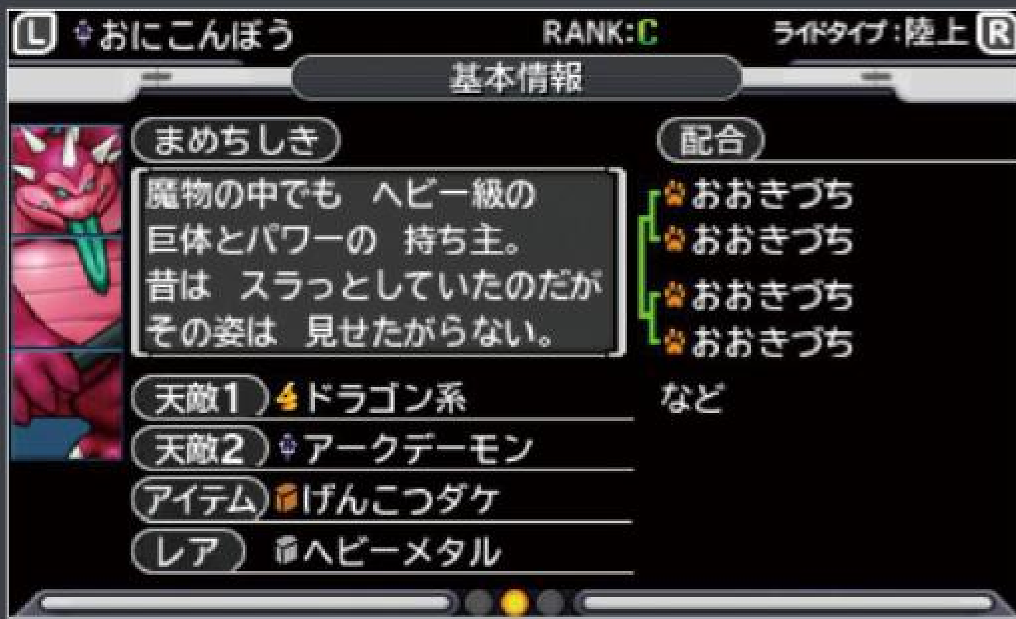
焦热の火山

遗迹位置：参照P82
天导石位置：コア入口
报酬：おにこんぼう

おにこんぼう

Lv	HP	MP
40	5000	∞

G体型的BOSS，普通攻击均为全体攻击，一回合行动3～4次。BOSS因特性很容易打出会心一击，推荐放入拥有“会心かんぜんガ-ド”特性的怪物进队伍，“つねにアタカンタ”特性也是个不错的选择。对付物理系的BOSS，采取“すなけむり”降低其命中率的战术依然很有效。



静寂の草原

遗迹位置：参照P72
天导石位置：冻骨の冰原上的名もなき浮岛
报酬：**レジアクセル**

静寂の天导石位于“冻骨の冰原上”的“名もなき浮岛”，利用大空骑乘前往如图所示的位置就能取得。



レジアクセル（摩托车）

Lv	HP	MP
50	9999	∞

一回合行动3次，攻击力和HP都非常高，而且战斗方法和特G型的狡猾王相似。周围的杂兵会给队伍加干劲，必须要首先清理。和最终BOSS一样，当我方给自己上Buff时BOSS必定会使用“いてつくはどう”来解除，可以利用这点抵消他的行动一次。BOSS基本的行动模式是攻击→随机4连续攻击的“星降りのサンバ”→蓄力，使用降低速度的Debuff招式会有不错的效果，接下来就是慢慢耗了，能战胜最终BOSS的队伍对付它应不成问题。

欢乐の灵道

遗迹位置：参照P76
天导石位置：**イベントバトル**第二战报酬
报酬：**レジマリン**

レジマリン（潜水艇）

Lv	HP	MP
50	9999	∞

BOSS一回合行动3次，弱电击与爆发属性，以水属性攻击为主，我方队伍安排以重视水耐性为好。伤害最高的招式是“**ザバマータ**”，虽然可以用**マホカンタ**进行反射，但BOSS很高几率会提升自身干劲，这样就会穿透我方的魔法反射，建议把能使用“**タメトラ**”等夺取干劲的招式的怪物带上。此外当我方上了Buff时，BOSS也会使用“いてつくはどう”来解消，也可以利用这点抵消它的一次行动。



黑铁の监狱塔

遗迹位置：参照P80
天导石位置：**センタ－ビル**地下2阶的高处（打完隐藏BOSS后）
报酬：**レジウィング**

レジウィング（飞机）

Lv	HP	MP
50	9999	∞

BOSS一回合行动3次，弱冰结属性，以风属性攻击为主，我方队伍安排需重视风耐性。相较潜水艇没那么高几率使用提升干劲的招式，可以积极使用**マホカンタ**反射其咒文攻击。“**タメトラ**”等夺取干劲的招式依然对BOSS很有效，总的来说除了注意属性以外，打法和之前两只没什么区别。

时空裂缝·异世界魔王

完成**スカウト**Q第6问时，世界各地都会出现时空裂缝，详情可参考系统部分的解析，这里为读者带来会在时空裂缝里出现的异世界魔王攻略法。因为异世界魔王在十回合之内击倒便能成为同伴，战斗时务必以效率为优先。



TIPS
异世界魔王仅在流程通关后才会低确率出现，即使没有挑战隐藏BOSS亦会现身。

魔王オルゴ・デミーラ

Lv	HP	MP
80	8000	∞

一回合行动3～4次，弱水。会使用大威力的咒文“**マダンテ**”和吐息系攻击，“**マホタ－ン**”和“**息よそく**”是我方必备的技能，能反射BOSS的攻击。如果无法两者兼顾那也必须得拥有“**マホタ－ン**”，因为魔法反射还能反射BOSS的“**ラリホ－マ**”让它陷入睡眠状态。吐息攻击“绝对零度”和“**れんごく**火炎”威力相对较低，但带有休息效果。BOSS会使用“白い雾”，可以用“～灭の刻”系列的技能覆盖掉，然后让金属系怪物安心使用“**みがわり**”挡下伤害。

暗黑神ラプソーン

Lv	HP	MP
80	8000	∞

较有难度的一只魔王。一回合行动3～4次。9只异世界魔王里惟一一只G体型的怪物，普通攻击便是全体攻击，并且几乎都是会心一击。和肥胖的外表不同，速度非常快，只要我方的速度值不过1200就只能后手。咒文“**マダンテ**”配合“**青天の雾**”会让伤害突破上限到达9999，虽然是很可怕的招数但要是及时使用**マホカンタ**便能反过来速杀BOSS。由于BOSS的“**恶梦のよびごえ**”能对金属系怪物造成伤害，之前的**みがわり**战术就不要再使用了。可以带上冰结耐性或持有“**つねにアタカンタ**”特性的怪物，利用反射来对付它比较稳，因为BOSS无论物理还是咒文输出伤害都很高，不必担心反射战术的效率。

龙王

Lv	HP	MP
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

破坏神シドー

Lv	HP	MP
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]



[illegible]加入一只拥有“つねにマホカンタ”特性的怪物会比较轻松。

大魔王ゾーマ

Lv	HP	MP
80	8000	∞

BOSS一回合行动3～4次，擅长使用冰结系的攻击，我方应以冰结耐性的队伍与之交战。BOSS会使用**いてつくはどう**来消除我方的Buff与干劲提升状态，可以老方法使用道具给我方提升状态的方式来浪费一次它的行动。BOSS每回合都会回复200HP，我方需要准备爆发系与火焰系的攻击攻其弱项以保证输出力度，夺取干劲的招式对大魔王也很有效。BOSS的绝对零度与特性可让我方陷入休息状态，别忘了放入相应耐性的怪物或解除道具。

デスピサロ

Lv	HP	MP
80	8000	∞

BOSS一回合行动3～4次，拥有“**つねにマホカンタ**”的特性，同时也会使用咒文**アタカンタ**，因此我方最好以吐息和体技作为主输出手段。BOSS的攻击方式以吐息系为主，我方可使用息**よそく**进行反射。如果想以物理输出



对付BOSS的话，那就得准备“**いてつくはもん**”技能来消除BOSS的物理反射咒文了。

魔王ミルドラース

Lv	HP	MP
[illegible]	8000	∞

[illegible]OSS一回合行动3～4次，[illegible]最有威胁的是提升2阶段后使出的咒文“**メラガイアー**”，由于BOSS的特性会让[illegible]易出现会心一击，所以我方一定要每回合维持接近满血的状态，不然很容易被秒杀。辅助役可以使用**フバーハ**提升我方的耐性或降低BOSS的智力以减少受到的伤害。BOSS还会使用**マホカンタ**，因此推荐我方以水系的物理攻击作为主要输出手段。

堕天使エルギオス

Lv	HP	MP
[illegible]	8000	∞

[illegible]OSS一回合行动3～4次，[illegible]电击系体技和物理攻击。[illegible]率的打法就是用息**よそく**[illegible]OSS的“**やけつく息**”，让它麻痹后就能全力攻击了。特性可让我方怪物陷入休息状态，最好准备相应耐性的怪物上场。亦可使用金属系怪物的**みがわり**战术。





イベントバトル

战胜隐藏BOSS后开启，可在センタ–ビル地下2阶（从地下1阶的电梯处前往）进行。注意一天只能进行一次战斗，每天0点刷新。イベントバトル和系列前作的大师赛相似，由于不能直接命令怪物战斗，需要先在菜单调整好怪物的特技再利用作战战斗。

第一战：ノチョリン

报酬：光あふれる地のMAP

对战怪物全是初始同伴怪物候补，每只怪物HP都有4000。准备一只持有“**マヒブレイク**”特性、并能使用“**やけつく息**”或“**やけつく踊り**”的怪物负责扰乱敌方队伍便能轻松获胜。另外敌方的电击系攻击比较多，推荐选择拥有电击耐性的怪物上场。

第二战：キング

报酬：欢乐の天导石

经典的以金属系怪物作为挡箭牌、其余两名队友进行输出的队伍。准备一只速度快并能使用“**おたけび**”的怪物，让**メタルキング**陷入休息状态就能正常对另外两名敌人进行输出了。**オ–クキング**拥有特性“**ミラクルボディ**”，一旦对其进行物理攻击便会受到伤害，对方的HP也会有所回复，因此我方需要准备舞蹈系之类的技能。只要让**メタルキング**陷入休息状态的话，就能采取第一战的方法让其他两名队友也无法行动。

第三战：レナ－テ

报酬：地狱の遗传子5

バ－ディ的HP为8000，超G体型的怪物，物理攻击皆为全体攻击。推荐选择持有“**つねにアタカンタ**”特性的怪物入队，能反射BOSS除“**オ－ロラブレス**”以外的攻击，加上BOSS不常蓄力，反射打法是较为安全的。注意BOSS持有特性“**きぶん屋**”，回合开始时干劲提升或下降1～2阶段，如果BOSS干劲提升那就使用“**タメトラ**”等夺取干劲的技能确保反射能成功。

第四战：アンセス

报酬：しもふりにく×5

难度跨度颇大的一场战斗，本次对战的队伍是之前的BOSS，基本招式都没什么分别，HP均为4000。敌方怪物每只每回合都能行动3次，合计12次的攻击十分难缠。最有威胁的招式是狡猾王的“星降**りのサンバ**”，队伍要准备具有休息、重力耐性（重力属性可反射更佳）的怪物。

笔者建议的战术是合出G体型的怪物，带有**つねにアタカンタ**或**つねにマホカンタ**特性（两者皆有更佳），还有一格空位放置只使用“**ベホマズン**”的回复怪物；第一种方案是让其持有特性“气力吸收攻击”，这样便可使用普通攻击夺取敌方的干劲，把穿透反射的几率降低；第二种方案是让G体型怪物习得“**すねくだき**”，由于G体型的特性会让**すねくだき**变为全体攻击，这样就能确保攻击到狡猾王降低其招式的伤害。

第五战：アロマ２号

报酬：怪物“**サンチョ**”

サンチョ的HP为4000，负责辅助；**グレ－トノチョ－ラ**Z的HP为8000，负责攻击。第四战用到的G体型怪物在本场战斗依然能派上用场，重点特性是**つねにアタカンタ**。拥有物理反射的话便能反射Z除“**ゆうきの斩舞**”和蓄力攻击以外的招式。**サンチョ**的技能可让我方陷入休息或混乱状态、Z的“**やけつく踊り**”能让我方陷入麻痹状态，尤其是麻痹状态很容易中招，麻痹耐性必须要在“激减”以上才达安全线。



附录



本作收录达500种以上的怪物（虽然很多都是变色怪……），配合方式多种多样，在图鉴里也可以看到相应怪物的配合方法。本辑附录给读者们送上特殊配合与特殊4体配合的列表，方便玩家查阅。



特殊配合

等级	怪物名		
	配合出的怪物	父母怪物 1	父母怪物 2
F	キメラ	ドラキ－	ドラゴン系
F	スライムタワ－	スライム	スライム系
F	デンデン龙	ドラゴンキッズ	物质系
F	トドマン	ももんじゃ	自然系
F	ドラゴスライム	スライム	ドラゴン系
F	フォレストドラゴ	ドラゴンキッズ	自然系
F	ホイミスライム	スライム	初始同伴怪物
F	メタッピ－	ドラキ－	物质系
F	ゆめにゅうどう	あばれうしどり	魔兽系
E	いつかくうさぎ	アルミラ－ジ	物质系
E	ガルバゴルバ	グレムリン	グレムリン
E	しましまキャット	プリズニャン	プリズニャン
E	たまねぎマン	オニオ－ン	スマイルリザ－ド
E	チャ－ムバット	ボ－ンバット	スライム系
E	どくろあらい	スカルガル－	ゾンビ系
E	ドラゴン	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
E	パ－ルスライム	タマゴロン	物质系
E	ブラックマンティス	グリ－ンシザ－	くろカビこぞう
E	みずたまドラゴン	スマイルリザ－ド	ニ－ドルマン
E	メイジドラキ－	ドラキ－	ドルイド
E	リビングデッド	くさった死体	グレムリン
D	エルダ－ドラゴン	リザ－ドマン	ガメゴン
D	ギガントヒルズ	デンタザウルス	イエティ
D	キラ－マシンライト	メタルハンタ－	メタルハンタ－
D	スカルゴン	リザ－ドマン	ポムポムボム
D	スピンサタン	シャイニング	くろカビこぞう
D	ダ－クプラネット	なげきム－ン	くろカビこぞう
D	バトルレックス	ダッシュラン	キラ－マシンライト
D	ヒ－トギズモ	ギズモ	フレイム
D	ホ－クマン	ヘルコンドル	悪魔系
D	メイジキメラ	キメラ	ドルイド
D	ワンダ－エッグ	タマゴロン	ドラゴン系
C	エレメングリ－ン	フレイム	ブリザ－ド
C	キラ－スコップ	いたずらもぐら	アサシンブラッド
C	グ－ル	リビングデッド	ベビル
C	ゴ－ルデンコ－ン	いつかくうさぎ	ゴ－ルドマン
C	サウルスロ－ド	デンタザウルス	じごくのハサミ
C	スカルドン	りゅうせんし	バブリン
C	スタ－キメラ	メイジキメラ	きめんどうし
C	スノ－モン	ピンクモ－モン	イエティ
C	スライムゴ－ルド	メタルスライム	ゴ－ルドマン
C	ダ－スドラゴン	メラリザ－ド	メラリザ－ド
C	ダブルイ－タ－	ベビル	ベビル
C	タホドラキ－	メイジドラキ－	きめんどうし
C	つららスライム	スライムつむり	ブリザ－ド
C	パンドラチェスト	たんすミミック	ひとくい箱
C	ファンキ－ドラゴ	みずたまドラゴン	スパイクヘッド
C	ベロニヤ－ゴ	しましまキャット	しましまキャット
C	メタルドラゴン	メタルスライム	ドラゴン
C	メタルトリュフ	じめじめバブル	メタルスライム
C	メタルパ－ル	パ－ルスライム	メタルスライム
B	えんまのつかい	あおだけ童子	くろカビこぞう
B	ガル－ダ	ヘルコンドル	れんごく天马
B	ギガントドラゴン	サウルスロ－ド	デザ－トゴ－スト
B	キラ－ア－マ－	レッドプリン	じごくのよろい
B	キラ－マシン	キラ－マシンライト	キラ－マシンライト
B	ゴ－ルドパ－ル	パ－ルスライム	スライムゴ－ルド
B	サイレス	エビルホ－ク	くろカビこぞう
B	サボテンゴ－ルド	ダンスニ－ドル	スライムゴ－ルド
B	セルゲイナス	ゴ－ルデンゴ－レム	ベビ－ニュ－ト
B	タイプＧ	キラ－マシン	キラ－マシン
B	はぐれメタル	メタルスライム	メタルスライム
B	バザックス	サウルスロ－ド	キラ－クラブ
B	マ－ズフェイス	ダ－クプラネット	メガザルロック
B	マ－ブルン	ベロニヤ－ゴ	ベロニヤ－ゴ
B	メタルエンゼル	エンゼルスライム	メタルスライム
B	メタルブラザ－ズ	スライムタワ－	メタルスライム
B	メタルホイミン	ベホマスライム	ドラゴメタル

等级	怪物名		
	配合出的怪物	父母怪物 1	父母怪物 2
B	メタルライダ－	スライムナイト	ドラゴメタル
A	暗黒大树の番人	若叶の精灵	スピンサタン
A	暗黒大树の番人	若叶の精灵	マンドレイク
A	エメラルド－ン	ゴ－ルデンゴ－レム	リトルライバ－ン
A	かげのきし	しりょうのきし	スピンサタン
A	ガメゴンロ－ド	トリカトラプス	海のまもりガメ
A	キ－スドラゴン	ベビ－ニュ－ト	ベビ－ニュ－ト
A	キャプテンドラゴ	ファンキ－ドラゴ	とげジョボ－
A	凶ギガンテス	凶だいおうイカ	ギガンテス
A	キラ－ピッケル	キラ－スコップ	サンダ－シャウト
A	グラコス	グラコスエビル	大怨灵マアモン
A	グレイトドラゴン	キングリザ－ド	キングエレファント
A	ゴ－ルデント－テム	スライムタワ－	スライムゴ－ルド
A	ゴ－ルドエンゼル	エンゼルスライム	スライムゴ－ルド
A	黑龙丸	れんごく天马	大怨灵マアモン
A	シャドウパンサ－	キラ－タイガ－	スピンサタン
A	ジャミラス	サイレス	ましょうぐも
A	シルバリヌス	セルゲイナス	スノ－モン
A	スライムマデュラ	つららスライム	石炭つむり
A	ダ－クトロル	トロルボンバ－	大怨灵マアモン
A	ダブルパングル	バアルゼブル	バアルゼブブ
A	テラノライナ－	ダ－スドラゴン	キラ－タイガ－
A	ドラキ－マ	タホドラキ－	げんじゅつし
A	ドラゴンゾンビ	シュプリンガ－	プヨンタ－ゲット
A	トリカトラプス	バザックス	ガニラス
A	伐采マシン	タイプ G	タイプ G
A	バルザック	とげこんぼう	とげこんぼう
A	ベヒ－ドス	バザックス	ビッグスロ－ス
A	ほねリ－ダ－	コ－プスフライ	マ－ズフェイス
A	ボボンガ－	ドラゴンバゲ－ジ	マ－ズフェイス
A	マッドスミス	グ－ル	バアルゼブブ
A	ム－ンキメラ	スタ－キメラ	げんじゅつし
A	メカバ－ン	メタルドラゴン	スライムゴ－ルド
A	ラマダ	サイクロプス	おにこんぼう
A	れんごくちょう	ひくいどり	まかいファイタ－
A	ロイヤルミミック	パンドラチェスト	ミミック
S	青飞龙	アカツキショウグン	スライムエンペラ－
S	アカツキショウグン	まかいファイタ－	バロンナイト
S	赤飞龙	アカツキショウグン	スライムマデュラ
S	悪魔サイガス	パズズ	アカツキショウグン
S	アスタロト	エメラルド－ン	ピンクモ－モン
S	アトラス	ラマダ	ギ－グハンマ－
S	怪兽プスゴン	ボボンガ－	ゴ－ルデンスライム
S	怪虫アラグネ	アイスボンバ－	けがれの涡
S	ガメゴンレジェンド	ガメゴンロ－ド	海のまもりガメ
S	ギガデ－モン	ブラックチャック	ブラックチャック
S	黄飞龙	アカツキショウグン	ゴ－ルデンスライム
S	凶クラ－ゴン	凶だいおうイカ	クラ－ゴン
S	凶鸟フレス	れんごくちょう	黒き花婿
S	キラ－マジンガ	キラ－マシン 2	シュバルツシュルト
S	ゲルバトロス	ジャミラス	ブラックゴイル
S	ゴ－ルドオ－ク	オ－クキング	スライムゴ－ルド
S	ごくらくちょう	ガル－ダ	黑龙丸
S	咒术师マリ－ン	トロルバッコス	ギガデ－モン
S	シュバルツシュルト	キラ－ア－マ－	黒き花婿
S	深海の守护者	黒き花婿	グラコス 5 世
S	水龙ギルギッシュ	ガメゴンレジェンド	ドラゴンガイア
S	青天龙バルケロス	水龙ギルギッシュ	深海の守护者
S	ダ－クネビュラス	メカバ－ン	黒き花婿
S	ダ－クモ－モン	マポレ－ナ	ブラックチャック
S	だいおうクジラ	ぬしさま	暗黒大树の番人
S	月夜の将	妖剑士オ－レン	アカツキショウグン
S	天魔クアバルナ	ウルベア魔神兵	レテイス
S	トマホ－ガ－	アックスドラゴン	大地の龙バウギア
S	ドラゴン・ウ－	トリカトラプス	モテモテ
S	トロルバッコス	ダ－クトロル	ラマダ
S	パズズ	デビルロ－ド	黒き花婿
S	バラモスゾンビ	まかいファイタ－	リュウイ－ソ－
S	ふくまねき	モテモテ	圣银のどくろあらい
S	舞踏魔プレシアンナ	妖魔ジュリアンナ	怪兽プスゴン

等级	怪物名		
	配合出的怪物	父母怪物 1	父母怪物 2
S	ブラックゴ－レム	オリエンタシス	シュバルツシュルト
S	ブラックチャック	とげこんぼう	シャドウパンサ－
S	ブラックドラゴン	グレイトドラゴン	暗黒大树の番人
S	ブラックモス	キラ－モス	暗黒大树の番人
S	ベリアル	ア－クデ－モン	ゴ－ルデンゴ－レム
S	ヘルジュラシック	キ－スドラゴン	シャドウパンサ－
S	ポセイドン	グレ－トオ－ラス	クラ－ゴン
S	魔军师イッド	エビルソ－サラ－	キャプテンドラゴ
S	魔神ゼクセン	悪魔ザイガス	ロ－ドコ－プス
S	密林の守人	暗黒大树の番人	デビルプラント
S	モテモテ	ビッグスロ－ス	サボテンゴ－ルド
S	妖魔ジュリアンテ	キャット・リベリオ	シャドウパンサ－
S	レジェンドホ－ス	黑龙丸	スライムエンペラ－
S	ロ－ドコ－プス	ワイトキング	エビルソ－サラ－
SS	悪魔长ジウギス	魔人ゼクセン	ドラゴンデストロイ
SS	アッフェブラック	パズズ	深海の守护者
SS	暗黒神ラプソ－ン	魔元师ゼルドラド	ジャハガロス
SS	海の神ワダツミ	ポセイドン	オ－シャンボ－ン
SS	エスタ－ク	凶エスタ－ク	JOKER
SS	オ－シャンボ－ン	だいおうくじら	深海の守护者
SS	觉醒プスゴン	怪兽プスゴン	ドラゴン・ウ－
SS	ガルビルス	ガルマッゾ	大魔王デスタム－ア
SS	ガルマザ－ド	ガルビルス	海の神ワダツミ
SS	凶ア－クデ－モン	凶にじくじゃく	ア－クデ－モン
SS	凶アトラス	凶ギガンテス	アトラス
SS	凶ドラゴンガイア	凶キングリザ－ド	ドラゴンガイア
SS	凶メカバ－ン	凶メタルドラゴン	メカバ－ン
SS	グランシ－ザ－	ブラックドラゴン	密林の守人
SS	幻魔将ファズマ	魔军师イッド	魔女グレイツエル
SS	狡猾王ア－ザム－ク	凶ぬしさま	アモデウス
SS	强夺王ブンドルド	凶レオン・ビュブロ	ロ－ドコ－プス
SS	豪魔将ブレンダ	咒术师マリ－ン	ベリアル
SS	豪魔将ベリンダ	咒术师マリ－ン	アトラス
SS	拷问王イッタブル	凶レオン・ビュブロ	ブラックゴ－レム
SS	兽魔将ガルレイ	暴君バサグランデ	破戒王ベルムド
SS	砂尘の幻马	レジェンドホ－ス	ガメゴンレジェンド
SS	ジャハガロス	砂尘の幻马	アッフェブラック
SS	守护者ラズバ－ン	暴君バサグランデ	天魔クアバルナ
SS	真・灾厄の王	暗龙シャムダ	エスタ－ク
SS	神鸟レテイス	レテイス	キングスペ－ディオ
SS	圣龙ミラクレア	ラ－ミア	魔王オルゴ・デミ－ラ
SS	创造神マデサゴ－ラ	魔勇者アンルシア	冥兽王ネルゲル
SS	空の神ホアカリ	メタルゴッデス	堕天使エルギオス
SS	ダ－スガルマ	名もなき暗の王	ガルマザ－ド
SS	大食王ボ－ショック	凶ぬしさま	ゴ－ルドオ－ク
SS	大魔王ゾ－マ	ほうおう	バラモスゾンビ
SS	ダグジャガルマ	ダ－スガルマ	创造神マデサゴ－ラ
SS	堕天使エルギオス	暗黒神ラプソ－ン	キングホイミスライム
SS	ドラゴンデストロイ	トマホ－ガ－	ヘルジュラシック
SS	トワイライトメア	レジェンドホ－ス	レテイス
SS	破戒王ベルムド	月夜の将	レオン・ビュブロ
SS	ヒヒュドラ－ド	斗神レオソ－ド	デモンスペ－ディオ
SS	ファイナルウエポン	ス－パ－キラ－マシン	ゴ－ルドマジンガ
SS	プラチナキング	黒き花婿	大怨灵マアモン
SS	ほうおう	ごくらくちょう	レジェンドホ－ス
SS	暴君バサグランデ	レオン・ビュブロ	ポセイドン
SS	魔王オルゴ・デミ－ラ	青天龙バルケロス	悪魔长ジウギス
SS	魔王ミルドラ－ス	アスタロト	アカツキショウグン
SS	魔女グレイツエル	舞踏魔プレシアンナ	怪虫アラクネ
SS	魔神ゼクセン	悪魔ガイアス	ロ－ドコ－プス
SS	魔人リンジャ－ラ	破戒王ベルムド	トワイライトメア
SS	魔勇者アンルシア	真・灾厄の王	空の神ホアカリ
SS	冥兽王ネルゲル	ヒヒュドラ－ド	陆の神ヤチホコ
SS	メタルゴッデス	プラチナキング	ファイナルウエポン
SS	暗龙シャムダ	破坏神シド－	大魔王ゾ－マ
SS	妖魔将ゲジュラ	怪虫アラクネ	觉醒プスゴン
SS	ラ－ミア	神鸟レテイス	JOKER
SS	陆の神ヤチホコ	龙神王	圣龙ミラクレア
SS	龙王	グランシ－ザ－	黑飞龙
SS	龙神王	龙王	ラ－ミア

特殊 4 体配合

注

注：特殊4体配合的怪物由祖父母的种类决定，也就是说父母是哪种怪物都不影响结果。当同时满足特殊配合和特殊4体配合的条件时，“こども3”的候补以特殊4体配合的结果优先。





等级	配合出的怪物	祖父母怪物 1	祖父母怪物 2	祖父母怪物 3	祖父母怪物 4
E	キラ－パンサ－	ベビ－パンサ－	ベビ－パンサ－	ベビ－パンサ－	ベビ－パンサ－
C	オ－クキング	オ－ク	オ－ク	オ－ク	オ－ク
C	おにこんぼう	おおきづち	おおきづち	おおきづち	おおきづち
C	キラ－タイガ－	ベビ－タイガ－	ベビ－タイガ－	ベビ－タイガ－	ベビ－タイガ－
C	キングスライム	スライム	スライム	スライム	スライム
C	キングリザ－ド	リザ－ドマン	リザ－ドマン	リザ－ドマン	リザ－ドマン
C	ゴ－ルデンゴ－レム	フレイム	フレイム	ブリザ－ド	ブリザ－ド
C	ゴ－ルデンゴ－レム	ゴ－ルドマン	メタルドラゴン	フレイム	ブリザ－ド
C	だいおうイカ	だいおうキッズ	だいおうキッズ	だいおうキッズ	だいおうキッズ
C	どろどろマントル	レッドプリン	レッドプリン	レッドプリン	レッドプリン
C	ベスキング	スライムベス	スライムベス	スライムベス	スライムベス
C	ベホマスライム	ホイミスライム	ホイミスライム	ホイミスライム	ホイミスライム
C	メガザルロック	ばくだんいわ	ばくだんいわ	ばくだんいわ	ばくだんいわ
B	カイザ－ドラゴン	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし
B	ギ－グハンマ－	ブラウニ－	ブラウニ－	ブラウニ－	ブラウニ－
B	ギャスモン	エレメングリ－ン	エレメングリ－ン	エレメングリ－ン	エレメングリ－ン
B	スマイルロック	メガザルロック	メガザルロック	メガザルロック	メガザルロック
B	スライムベホマズン	ベホマスライム	ベホマスライム	ベホマスライム	ベホマスライム
B	どくどくバル－ン	どろどろマントル	どろどろマントル	どろどろマントル	どろどろマントル
A	キャット・リベリオ	マ－ブルン	マ－ブルン	マ－ブルン	マ－ブルン
A	キャノンキング	デザ－トタンク	デザ－トタンク	デザ－トタンク	デザ－トタンク
A	キングエレファント	ナウマンボ－グ	ナウマンボ－グ	ナウマンボ－グ	ナウマンボ－グ
A	シャドウパンサ－	シャドウベビ－	シャドウベビ－	シャドウベビ－	シャドウベビ－
A	大怨灵マアモン	どくどくバル－ン	どくどくバル－ン	どくどくバル－ン	どくどくバル－ン
A	大地の龙バウギア	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし
A	にじくじゃく	ひくいどり	ひくいどり	ホ－クブリザ－ド	ホ－クブリザ－ド
A	メタルキング	メタルスライム	メタルスライム	メタルスライム	メタルスライム
A	メタルキング	メタルスライム	メタルパ－ル	メタルエンゼル	メタルブラザ－ズ
A	ワイトキング	デスプリ－スト	デスプリ－スト	デスプリ－スト	デスプリ－スト
S	キラ－マシン 2	ゴ－ルデンゴ－レム	ゴ－ルデンゴ－レム	キラ－マシン	キラ－マシン
S	キラ－マシン 2	バロンナイト	バロンナイト	キラ－マシン	キラ－マシン
S	グラコス 5 世	グラコス	グラコス	グラコス	グラコス
S	けがれの涡	大怨灵マアモン	大怨灵マアモン	大怨灵マアモン	大怨灵マアモン
S	ゴ－ルデンスライム	スライムゴ－ルド	ゴ－ルドパ－ル	ゴ－ルドエンゼル	ゴ－ルデント－テム
S	ス－パ－キラ－マシン	キラ－マシン 2	キラ－マシン 2	ダ－クネビュラス	ダ－クネビュラス
S	スライムエンペラ－	スライムマデュラ	スライムマデュラ	メタルキング	メタルキング
S	圣银のどくろあらい	どくろあらい	どくろあらい	はぐれメタル	はぐれメタル
S	ドラゴンガイア	まかいファイタ－	まかいファイタ－	まかいファイタ－	まかいファイタ－
S	のろいの岩	スマイルロック	スマイルロック	スマイルロック	スマイルロック
S	怪剑士オ－レン	かげのきし	かげのきし	かげのきし	かげのきし
S	レティス	ごくらくちょう	れんごくまちょう	アスタロト	ふくまねき
S	れんごくまちょう	ひくいどり	ひくいどり	ひくいどり	ひくいどり
SS	ガルマッゾ	大食王ボ－ショック	强夺王ブンドルド	狡猾王ア－ザム－ク	拷问王イッタブル
SS	凶ぬしさま	凶アトラス	凶クラ－ゴン	凶メカバ－ン	サンチョ
SS	凶レオン・ピュブロ	凶ドラゴンガイア	凶ドラゴンゾンビ	凶ア－クデ－モン	サンチョ
SS	黑飞龙	赤飞龙	青飞龙	黄飞龙	ブラックゴ－レム
SS	ゴ－ルドマジンガ	キラ－マジンガ	キラ－マジンガ	ゴ－ルデンスライム	ゴ－ルデンスライム
SS	大魔王デスタム－ア	ケルバトロス	グラコス 5 世	守护者ラズバ－ン	魔人リンジャ－ラ
SS	デスピサロ	ギガデ－モン	ポセイドン	凶アトラス	凶メカバ－ン
SS	破坏神シド－	パズズ	アトラス	ベリアル	凶ア－クデ－モン
SS	プラチナキング	スライムエンペラ－	スライムエンペラ－	ゴ－ルデンスライム	ゴ－ルデンスライム
SS	魔元帅ゼルドラド	幻魔将ファズマ	兽魔将ガルレイ	妖魔将ゲジュラ	豪魔将ベリンダ
SS	名もなき暗の王	デスピサロ	魔王ミルドラ－ス	グレ－トノチョ－ラ Z	カンダタセブン



在迎来第15个纪念周年的同时，“《逆转裁判》系列”也推出了第6部正统作品。《逆转6》由系列两大主角成步堂龙一与王泥喜法介担起大旗，带上在5代登场的新律师希月心音，三位律师在案件中各显神通。人气角色绫里真宵的回归更是让老玩家倍感激动，加上夕神、春美、茜等人的强势登场，6代简直可以说是“《逆转》世界”的全明星阵容。相比过往的作品，6代的剧本长度相当厚道，集系列之大成的系统也让游戏性进一步提升，的确是一部可圈可点的佳作。

3DS	逆转裁判 6		
			Capcom
逆转裁判 6		日版	1人
2016年6月9日	无对应周边		6264日元
AVG	文字冒险 · 推理	本文对应游戏版本：1.00	

POCKET HALO 光盘视频收录

基本操作

按键	功能（侦探部分）	功能（法庭部分）
A	确定/推进对话	
B	取消/回到上一级/快进对话（长按时）	
X	举证/心理枷锁/看破	举证（寻问时）/寻求帮助（寻问时）
Y	对话履历	
L	切换法庭记录的子项目	威慑（寻问时）/切换法庭记录的子项目
R	打开法庭记录/切换法庭记录的子项目	
START	保存游戏记录/跳过动画	
十字键/摇杆	选择项目/使证言前进或后退（寻问时）	

※若利用下屏幕的触屏功能，只需点击对应的按钮就可以进行更直观的操作。



系统介绍

本作基本沿袭了“《逆转裁判》系列”的游戏结构，在章节最开始的剧情中发生杀人事件，之后主角就会接下辩护工作并尽可能地拯救委托人。具体分为“侦探”与“法庭”两大部分，玩家需要在侦探部分调查事件关系人以及案发现场，尽可能收集案件相关的情报与证据，之后在法庭部分中充分利用这些证据来揭穿证人证言中的矛盾与谎言，在保护委托人的同时梳理出案件的真相。越是后期的章节，案情往往也就越复杂，甚至会出现侦探与法庭部分交错出现数次的情况。而在“集大成”的《逆转6》中，几乎囊括了过往的所有系统，还在此基础上新增了全新的“灵媒幻象”以及“映像比对”系统，进一步增强了这款文字推理游戏的可玩性。下面就先了解一下本作的系统吧。

侦探部分

基础行动

在侦探部分，玩家需要四处移动调查事件现场、获取案件相关人的证言。把这个阶段可以获得的所有情报收集后，就会自动进入法庭部分。可选择的基础指令有四种：

对话（話す）：与当前场景中的人物进行对话，完成对话选项后，选项前会出现红色打钩记号。

调查（調べる）：对当前场景进行现场调查，寻找有用的证据。调查某些关键位置（例如杀害现场）时视角会进一步靠近，可做更细致的详细调查，甚至进入对关键物品的3D调查模式；而调查梯子、阶梯等特殊位置则有可能进入下一场景。



举证（つきつける）：对当前场景中的人物出示证据，以此得到进一步的情报。

移动：移动至其他地点。

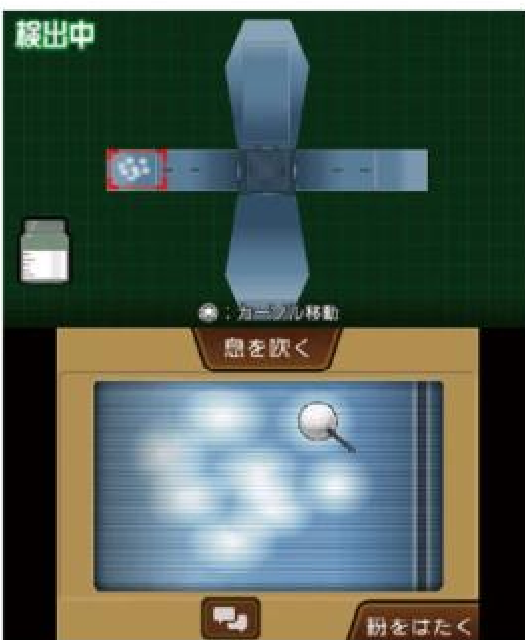
另外，为了让玩家更直观地掌握自己当前的进度，在侦探部分进入“法庭记录”后可以直接按R键打开子项目“侦探笔记（探偵メモ）”，里面会详实的记录下目前需要完成的事件。

侦探部分特有系统



3D指纹
（3D指纹检出）

借助科学搜查官宝月茜的能力，能够检验出案发现场遗留的指纹。首先在现场或证据品上找到可能留有指纹的地方，并通过A键对该部位附着特殊粉末，之后按X键吹去粉末，反复操作直到下屏中出现了明显的指印即为成功。之后按L键转为选择画面，指出指纹中最清晰的部分，进而与宝月搜查官持有的指纹资料进行比对，即可找出该指纹的拥有者。







看破
（みぬく）

“看破”是王泥喜法介拥有的特殊能力，能够通过细小的动作变化看破对方的谎言。当王泥喜左手的腕轮出现反应，对话项目前方就会出现眼睛般的提示符号，此时按下X键或点击画面上方的腕轮按钮，即可发动“看破”。

在看破的过程中，对方的发言会不断重复且变得十分缓慢，玩家可以使用摇杆指定值得注意的位置，直到锁定某段特定发言时对方出现的细微变化，并在此时按下X键“看破”即可成功。成功看破对方的谎言可以引出全新的情报，往往会成为法庭上的强大武器。





心理枷锁
（サイコ・ロック）

通过过去从真宵处获得的勾玉之力，成步堂龙一能够看到对方的“心理枷锁”，只要将这些枷锁全部解开，就能够得知对方深埋心底的秘密。越是重要的秘密，对应的枷锁也就越多，需要使用关键的证据品将相当于心理防线的一个个问题解答，才能解开对方的秘密，获得更多的证据。



法庭部分

寻问证词

法庭是“《逆转》系列”最重要的部分，旨在让玩家跨越庭审中的针锋相对与重重难关，最终扫除一切疑惑，找出事件的真相。一般情况下，证人会接连出现并发表证言，庭审过程中还会得到新的证据以及情报。玩家需要配合情况使用指令“威慑（ゆさぶる）”或“举证（つきつける）”来让庭审进行下去。



威慑（ゆさぶる）：对证人证言进行进一步的质问，可无限次使用。威慑证言有可能会引出全新的情报。

举证（つきつける）：比对证人证言与法庭记录中的信息，指出其中的矛盾之处。停在可疑证言后按R键打开“法庭记录”并选取特定的证据，之后按X键即可举证。举证失败会引来裁判长的反感并受到惩罚，扣减画面右上角的“心证点数”，“心证点数”归零时游戏宣告失败。

另外，本作还特别新增了“寻求帮助（相谈**する**）”的功能。若玩家多次提交了错误的证据，寻问画面的右上角就会出现新的按钮，激活后该阶段的可疑证言会直接发亮，大大减低游戏的难度。此功能可以在后台设置中取消。

解答疑问

调查或裁判的过程中会出现新的“疑问”，玩家需立刻做出正确的“解答”才能使剧情推进下去。解答方式一般有“选择”、“指出”以及“举证”这三种，分别为选择正确项目、在场景或图片上指出可疑之处以及选择对应的证据或人物进行举证。庭审时玩家若在这个环节出错，也有可能扣除一定的“心证点数”。



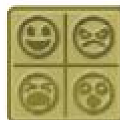
法庭部分特有系统

灵媒幻象（霊媒ビジョン）

本作特有的新系统。克莱因的公主巫女灵珐拥有的特殊能力，可使用灵媒之力执行仪式“御魂之托宣”。在舞蹈之后，克莱因大法庭正中的水镜上就会出现“被害者死前数秒的记忆”，其中包括了视觉、嗅觉、触觉等五感。而灵珐则会以自己的理解来对画面进行说明，这就是她特有的“托宣”。



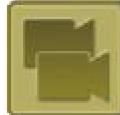
玩家所需要做的，就是通过记忆的画面来找出“托宣”的矛盾之处，通过十字键←/→可以切换托宣发言，而在按下L键使画面停止后，还可以用Y/A键来切换记忆的画面，最终找出矛盾的关键后按X键指出，再指定具体的矛盾之处即可。不过在复杂的案件中，还会出现需要某些特定画面方可凑效的情况，因此在选定了画面后，还需要按L键让记忆继续播放才能找到关键之处。



心灵探测（ココロスコープ）

心灵探测是希月心音的特殊能力，能够从证人的声音中探测出当前的“感情”，并找出与“事实”的矛盾之处。能够探测出来的种类共有4种，分别是：喜悦（绿色）、愤怒（红色）、悲伤（蓝色）与惊讶（黄色）。一旦发现证言中蕴含的感情与实际情况产生矛盾，立刻按L键将画面停在关键位置，并指出对应的矛盾感情，就能够揭穿对方的谎言，引出全新的情报。但值得注意的是，心灵探测仅是心理分析的一种，并不算是正式的证据。





映像比对（マルチアングル动画指摘）

“映像比对”也是本作推出的新系统，玩家需要在2段不同角度摄影的同一段映像间找出不同之处。按L键或点击下屏左上角的摄影机按钮可以在2段映像间进行切换，而下屏下方的三个按钮则具备“快退”、“暂停/播放”、“快进”的功能，以此即可反复检查映像。在暂停的情况下进行快退或快进，还会让画面逐帧变化。注意在发现矛盾之处后，还需要使用摇杆将上屏的光标停在关键的不同之处，之后按X键指出矛盾才算成功。





思考路线（カンガエルート）

“思考路线”可以说是整个法庭战斗的总结部分，由辩护律师回溯并整理在法庭上得知的各个事实，在思考的过程中直指扑朔迷离的真相。上屏幕的对话框中会出现问题并要求玩家根据已知事实进行选择，做出正确的解答后才能顺利抵达下一选择，最终揭开事件的真相。



热门攻略 攻略透解 逆转裁判6



流程攻略

【注意！】※攻略中黑底白字的部分为简要剧情概括，涉及大量剧透，请读者自行斟酌是否阅读。

第1话 逆转の异邦人

法庭第一日

剧情 旧友绫里真宵即将完成异国的修行，为了接她回国，名律师成步堂龙一离开日本，远赴亚洲西端尽头的神秘与灵媒之国“克莱因王国”。当地寺院的实习僧侣博克特（ボクト）受真宵所托，成为了他的观光向导。他们正好赶上了一场在正午举行的仪式，古典玄妙的仪式之歌中，美丽的少女翩翩起舞。然而就在此时，警察一拥而入，将博克特重重包围，并以“国家谋逆罪”的罪名将其逮捕。

解答疑问	困ったな…… 【选择】任一选项
	どうする? 【选择】任一选项
	（まだ説明されていないことはなかったかな？） 【选择】凶器
ボクト的证言：～被告人の弁明～	
教程	（裁判长に、寻问について説明してあげるか？） 【选择】説明してあげる→进入教程/その必要はない→跳过教程
指出矛盾	证言：そんな绿色のクライン蝶が描かれた箱なんか…… 【举证】秘宝の箱
解答疑问	ぼくは、どうしたらいいんだ? 【选择】弁护を続ける

剧情 翌日，成步堂赶到克莱因大法庭，发现才刚刚开庭就下了有罪判决，且辩护席上空无一人！原来这个国家的庭审不需要律师，判决的依据就是巫女公主的灵媒能力“御魂之托宣”，因此也被称为“认命的法庭”。成步堂决定为博克特进行辩护，但现场的所有人不知为何，竟对他的“律师”身分表现出极大的敌意。在亚内检察官奇妙的自信中，23年未有律师登台的异国法庭重开审理。

此案中，博克特面临“盗窃”与“杀人”两项指控，被指从寺院的宝物库偷走秘宝“始祖的宝玉”并使用“秘宝之箱”砸死了警备员米拉（ミーラ）。博克特坚称自己从未见过秘宝，然而秘宝仅在8年前被发掘出来时留下了一张黑白的照片，博克特却知晓箱子上蝴蝶纹样的颜色，显然他曾亲眼看过这个深藏的秘宝。而且现场还留下了沾有博克特指纹的联络书，说明他在事发当日曾到过现场。眼看证据确凿，成步堂急中生智，强烈要求观看能够左右判决的“御魂之托宣”。

在巫女公主灵珐（レイファ）的舞蹈后，水镜中呈现出被害者死前数秒的五感与记忆。正感到莫名其妙的成步堂又面临了“辩护罪”的危机。原来在克莱因王国，若律师无法为委托人取得无罪判决，将获得同等刑罚。在现场的敌意与刑罚的重压之下，成步堂坚持继续辩护，并对托宣发起挑战。

御魂之托宣	
指出矛盾	灵媒幻象的系统教程，首先选择托宣：まさか、午前の奉纳舞が终わった后、杀人が…… 【指出】第3个画面的仪式の歌（听觉）
	托宣：痛みと同时に视界が真っ暗になり、绝命しておるのが…… 【指出】第5个画面的痛い（触觉）
	托宣：停电が起きて暗暗になった直后! 【指出】第5个画面的仪式の歌（听觉）
解答疑问	被告人が两手をあげた理由になるのは? 【指出】画面中被害者腰部的手枪 
	被害者はどこから殴られた可能性があるか? 【指出】被害者的身后 



剧情 水镜的画面真实且不可动摇，但灵珐的解读却并非无懈可击。在质疑托宣的过程中，成步堂得知案发现场的宝物库只可以通过广播来听到仪式之歌，然而事发当时却出现停电，停电后被害者依然听到歌声。这说明被害者死亡时身在离仪式更近的位置。而画面中博克特高举的双手也不一定是手举凶器，说不定只是被身为警备员的被害者以枪相指。案发现场与嫌犯皆具疑问，托宣的致命矛盾让裁判长终于开始正视这场庭审，受挫的灵珐只得愤愤离场。

审理继续进行，亚内检察官提出博克特既然被警备员举枪警告，自然是因为他犯下了“盗窃国宝之罪”。在这个大前提下，也有可能是博克特在停电后杀害了警备员，并将他的尸体转移到宝物库内。无奈之下，成步堂只得寄希望于被告本人的真实证言，而他不惜一切也要保护被告的行为也感动了博克特，他坦白自己曾多次偷跑进宝物库偷看能够在黑暗中发亮的秘宝。事发当日，他正打算偷溜进去，结果却在走廊的大阶梯上遇到了用围巾遮住半张脸的警备员，并被质问：“是不是你偷走了？”在手枪的威胁下，博克特被吓得高举双手，之后他就趁着停电匆忙逃走了。

成步堂指出现场说不定还有第三人从背后袭击了警备员。为了否认辩方这一说法，检方传唤了新的证人——寺院主持波特迪诺（ポットディーノ）。他是一位出色的演奏家，平日里负责演奏仪式之曲，并且贴身带着可以打开秘宝之箱的惟一一把勾玉钥匙（マガタマのカギ）。



ポットディ-ノ的证言：～目击したこと～	
威慑	证言：ボクトだけなのさ～ ボクトだけなのさ～
解答疑问	今の发言を证言に追加してもらうか? 【选择】追加してもらう
指出矛盾	证言：见えてたのさ　窗の向こうのボクトの…… 【举证】连络书
解答疑问	证人がいたはずの场所とは? 【指出】仓库外的ブレ-カ-前 
	ポットディ-ノ先生を真犯人として…… 【选择】告发する

ポットディーノ的证言：～リアル・ソウル・スクリーム～	
威慑	所有证言
解答疑问	证人が停电を起こすのに使ったものとは? 【指出】ブレーカー
	暗闇で目印になるものとは何か…… 【选择】できる
	被害者が持っていた可能性のある…… 【举证】秘宝の箱
	それは、被害者が…… 【选择】ドロボウだったから
	被害者がドロボウだった证据になる可能性があるのは? 【举证】秘宝の箱
3D调查	①对秘宝の箱进行3D调查。调查盖子后秘宝の箱会自动盖上，发生剧情 ②调查锁旁的血痕
解答疑问	箱についた手形が被害者のものである可能性を示す证据品は? 【举证】现场写真
	秘宝の箱についた血の手形が…… 【指出】被害者染血的左手
	オレ样が使用した本当の凶器を示す证据品…… 【举证】午前の奉纳舞の写真
	この写真のおかしなポイントとは? 【指出】证人ポットディーノ手中的乐器 この写真のおかしなポイントとは?
	ぼくたちがカンチガイしていたこと。秘宝の箱は……! 【选择】からっぽだった

剧情　波特迪诺作证道，从他的房间可以清晰听到走廊上的动静，当天他只听到了博克特的脚步声，并从窗户亲眼看到博克特走进宝物库。之后发生停电，他为了拉上电闸来到走廊，成为了尸体的第一发现者。然而根据博克特遗留在现场的联络书，当天所有窗户都被关了起来，证人不可能透过窗户看到任何东西。但如果证人当时身在走廊内就不同了，而且他还拥有打开秘宝之箱的钥匙，意识到这一点的成步堂决定告发波特迪诺有可能是本案的真凶。

现场一片哗然，波特迪诺也性情大变，当场演奏起风格截然不同的摇滚乐。他的第二次证言同样错漏百出，宣称自己当时为了保养乐器而前往仓库，但这恰恰证明了他能够拉下电闸造成人为停电，趁机在黑暗中杀害当时手上拿着夜光宝箱的警备员。若事实真是如此，对秘宝实施了偷窃的人就不是博克特而是被害者了。

这一可能性让庭审的形势瞬间逆转。家境贫困的警备员偷窃了秘宝后逃离，却命丧于证人的手中。成步堂要求详细调查秘宝之箱，却不小心使箱子自动上锁，而向波特迪诺借来的勾玉钥匙却无法打开，对方坚称这是因为锁被撬坏了。之后成步堂发现了箱外血痕中明显的手印，正好与被害者染血的左手相符，说明被害者当时正用手抱着箱子。证据确凿，偷窃秘宝的犯人的确是警备员无误。既如此，真正的凶器自然也不再是箱子了。成步堂指出，事发当日波特迪诺在舞台上使用的乐器与现在他手中的不符，有可能是真正的凶器。然而波特迪诺已经将该乐器烧毁，并且到目前为止，还没有找到波特迪诺的杀人动机。

成步堂回想起博克特提过，警备员曾质问他：“是不是你偷走了？”如果秘宝早已遭窃，位高权重的主持波特迪诺就会失去一切。而为了隐瞒这一真相，他才将已经知晓秘宝失窃却依旧偷走空箱的警备员杀害，并主动打开秘宝之箱，伪造现场。

ポットディーノ的证言：～ライヤー・ロイヤー～	
威慑	证言：こじ开けられたのさ　被告人の汚れた手で!
解答疑问	锭前が开かなかったこと、何とか说明する方法はないのか? 【选择】开け方がちがう
威慑	证言：锭前を开ける真实の方法?……
解答疑问	秘密が隠されているのは、モチロン…… 【选择】カギの方
指出矛盾	证言：ミタマのカギを使わず开锭　それは许せぬ…… 【举证】マガタマのカギ
解答疑问	ミタマのカギと始祖の宝玉の、重大なつながり…… 【举证】仪式の歌
	このカギの正しい使い方は…… 【选择】上下を逆转させる
	ミタマのカギを使うべき本当の场所は? 【指出】在3D模式下将箱子旋转，指出蝴蝶纹样的部分 ミタマのカギを使うべき本当の场所は?

剧情　波特迪诺坚持秘宝之箱是被强行撬开的，成步堂却认为也许是“打开的方法不对”。狡辩中波特迪诺说漏了嘴，他将那把钥匙称为“御魂（ミタマ）”而非勾玉，这让成步堂抓住了突破口。根据代代相传的“仪式之歌”歌词，蝴蝶与御魂正是关键，成步堂因此找到了秘宝之箱真正的打开方法——将钥匙上下颠倒为御魂的模样后，镶嵌进蝴蝶的纹样中。

既然有着隐秘的开锁方法，正常的撬锁行为自然是不可能成功的。而案发现场发现的秘宝之箱已被打开，这也成为了波特迪诺杀害警备员的铁证。证据确凿之下，波特迪诺崩溃地坦白了一切：偶然发现警备员盗走空箱的他，为了不暴露宝玉失窃一事而痛下杀手。至于箱中的宝玉，也早已在“革命派”的威胁下被他盗走了。

博克特获得无罪判决，成步堂却被克莱因王国的法务大臣严正警告。无论如何，在真宵的修行结束前，他会暂时继续这次的异国观光之旅。



第2话 逆转マジックショー

侦探第一日

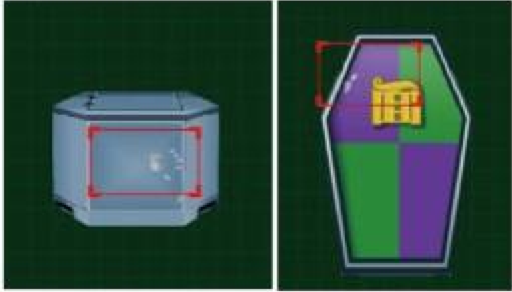
对话	与みぬき对话，完成所有选项。对话完成后前方会有打钩的红色符号
移动：トロンプ・シアター・ステージ	
移动：成步堂なんでも事务所	
移动：留置所	
对话	与みぬき对话，发现“看破”点
看破	点击下屏的腕轮或按X键开始看破。移动至みぬき的眼睛部分，对白至“大丈夫です！”时眼神出现闪烁，此时按X键看破→决定即可
	オレにもひとつ信念があるんだ…… 【举证】弁护士バッジ
对话	完成剩余选项

剧情　成步堂龙一的养女美贯如今已是魔术界一颗耀眼的新星。在成步堂离开日本后，她以“或真敷一座”之名推出的大型魔术表演开演在即。在公演的前一天，她邀请王泥喜法介与希月心音来观看彩排，然而在演出的第二幕中，美贯的长剑刺入棺桶并打开后，居然真的出现了一具尸体！现场观众迅速疏散，很快媒体播出了美少女魔术师失误的新闻，王泥喜则接下为美贯辩护的委托。

实际上在这场魔术原本的安排中，是以空无一人的棺桶来做收尾的。她不明白为何被害者会出现在棺内。被害者“Mr.面佑（Mr.メンヨー）”过去也是或真敷一座的一员，后来因手腕受伤而离开，近两年才重新复出。安抚了对自身魔术产生怀疑的美贯后，王泥喜与心音答应为美贯找回她重要的笔记本，二人正式展开调查。



热门攻略
攻略透解
逆转裁判6

移动：トロンプ・シアタ-乐屋	
现场调查	桌子上的蓝色小包、桌子上的蓝色本子、画面左方的有个“面”字的行李包、墙上的海报 
移动：トロンプ・シアタ-	
对话	与アカネ对话，完成所有选项
移动：トロンプ・シアタ-ステ-ジ	
教程	（どうしよう。希月さんに教えてもらおうか？） 【选择】确认する→进入教程、大丈夫→跳过教程
现场调查	※使用十字键←/→可以更换调查视角 正面视角：龙型布景板、右边的摄影机、舞台帷幕 右侧视角：右下的长剑
解答疑问	剑を金属制に入れ替えられたタイミング。それは…… 【选择】カキワリが落ちてきた后
现场调查	左侧视角：尸体附近的详细调查（白线、棺桶的底部暗门、棺桶的背后部分）
3D指纹（棺桶内部）	第1次为教程，只需在指定的位置撒粉并吹出清晰的指纹，就会要求玩家按L键进入指定环节。该指纹的拥有者为：Mr.メンヨ–
	第2次在吹出指纹后需要自行按L键切换为选择模式，选择清晰的部分即可
3D指纹（棺桶外部）	可以找出2处指纹： ①棺桶正面“面”字左上的边缘处→拥有者：ミミ ②棺桶顶部的脏污处 
现场调查	剧情后帷幕升起，调查打开后的部分就能进入舞台后方进行调查：小棺桶、地上的红桶、绞车、写有“奈落”字样的牌子，最后调查梯子会移动至天花板上
	在天花板上调查：帽子君人偶、中央的绿色软垫、大滑轮、小滑轮
	调查新出现在舞台的人物
对话	与ヤマシノ对话，完成所有选项

剧情 休息室内，王泥喜竟在被害者的行李包中找到了美贯的笔记本。之后他与已经成为科学搜查官的宝月茜重逢，得知本案的性质被认定为“故意杀人”，并交由了来自克莱因王国的知名国际检察官那由多（ナユタ）负责。王泥喜二人开始进行现场调查，他怀疑在巨大的龙型布景板忽然掉下来后，有什么人趁机将橡胶制的魔术用剑换成了金属剑，以此诬陷美贯。

在茜的帮助下，王泥喜在棺桶上发现了数个指纹，并大致掌握了整个舞台的构造。

此时，这场表演的制作人志乃山出现在舞台上，他认为魔术师都是一群奸险小人，并认定美贯就是一名无可饶恕的犯罪者。

移动：トロンプ・シアタ-乐屋	
对话	与ミミ对话，发现“看破”点
看破	指定ミミ的帽子部分，对白至“カンペキに”时看破
	ひょっとしてきみは……
	【选择】脱出マジックでミスをした
对话	完成剩余选项
移动：留置所	
举证	みぬきの手帐
对话	与みぬき对话，完成所有选项
移动：トロンプ・シアタ-乐屋	
现场调查	桌子上的绿色写字板的详细调查：首先调查写字板正面后打开；调查右下的螺丝，取下螺丝；从背面调查写字板，打开隐藏面板，调查里头的黑色纸页 
移动：トロンプ・シアタ-ステ-ジ	
现场调查	进入舞台后方后调查“奈落”面板下的楼梯，进入地下：调查1号升降装置、2号升降装置、地上的×符号、插着剑的架子、梯子
移动：ニドミテレビ スタジオ	
现场调查	中央的工作人员、右边的小型屏幕
移动：成步堂なんでも事务所	
对话	与ヤマシノ对话，完成所有选项

剧情 为了打开舞台的地下通道，王泥喜回到后台休息室。得知王泥喜是美贯的辩护律师后，案发时同台演出的魔术师美美决定协助他们。美美告诉王泥喜，其实自己在表演中犯了一个错误，本该移动到棺桶左边的人偶被错放到右边，幸好美贯临时补救，表演才能进行下去。说话间，制作人志乃山再次出现，并向王泥喜出示了一份带有美贯签名的合约，上书：“若在节目播放时发生了放送事故，成步堂律师事务所需赔付3亿日元。”

无比震惊的王泥喜连忙赶去拘留所向美贯求证，美贯坚称自己从未签过这种莫名其妙的合约。两人又匆匆回到休息室，果然发现了一张内有乾坤的写字板，能用复写纸将字迹复写。之后二人前往地下通道继续调查，没想到美美与志乃山忽然来此密谈。美美性情大变，并扬言自己最讨厌美贯，志乃山也在一旁不断附和。结束调查后，王泥喜二人回到事务所，发现志乃山居然要以事务所抵押债务，并通过媒体大肆造势。在这样的绝境下，他们终于与成步堂取得联系，鼓起勇气去迎接本案的正式开庭。

法庭第一日

アカネ的证言：～被告人の动机～	
威慑	证言：被告人はタネをバクロされる前に……
指出矛盾	证言：テ–プから被告人の指纹が出たの。上演中に…… 【举证】カンオケの指纹检出结果
解答疑问	被害者の死が事故だったのか、杀人事件だったのか。それは…… 【选择】杀人事件だったと主张する
	カンオケの中から死体が出てきたその理由とは？ 【选择】地下通路で杀された



剧情 背负着成步堂的信赖，王泥喜站上了辩护席。那由多检察官陈述案情，在一场魔术表演中，美贯将长剑刺入棺桶并杀害了桶内的被害者，而长剑上也沾有被害者的血。那由多认为本案并非事故，而是有预谋的故意杀人。他传唤证人宝月茜，根据茜的描述，被害者在10年前被或真敷一座强行驱逐，因此心生恨意，夺走美贯手中的秘传笔记本，意图将魔术的真相暴露出去，而美贯为了保护传承的秘密，不得不杀人灭口。支撑这一说法的决定性证据就是在地下通道的提示胶带上查出了美贯的指纹，正是这个提示胶带让被害者搞错梯子，爬进大棺桶之中。

然而王泥喜指出，案发当时美贯全程戴着手套，就算胶带上留有她的指纹，也是开演之前的事了，根本没有她蓄意诱导被害者的证据。然而那由多检察官认为，哪怕被害者只是不小心爬进大棺桶，被美贯杀害的事实并未改变，退一步说，这仍是一起“过失杀人”。

王泥喜坚持本案确实是“故意杀人”，且真凶并非美贯。他随即提出了被害者在地下通道时已遭杀害的可能性，可参演者中能够在地下通道杀人的，也只有美贯一人而已。心音大喊异议，认为一位弱女子根本不可能将大男人从地下带到地上。那由多检察官为此传唤了下一位证人，魔术师美美。



ミミ的证言：~地下通路について~

威慑	所有证言
教程	（まあ、そうだよな。さて、どうしようか……） 【选择】解说をお愿いする→进入教程、必要ない→跳过教程
心灵探测	对白进行至“反省してます”时指出“喜悦（绿）”的感情
	あなたが何に喜んでいたのか。见当が付きます…… 【选择】みぬきが失败したこと
指出矛盾	证言：アタシの失败のおかげで、アイツはセリを…… 【举证】みぬきの证言书
解答疑问	证人が同时に2ヶ所にいた理由を说明する方法とは…… 【选择】ミミちゃんは2人いる
	“ミミちゃん2号”の存在を示す证据品とは? 【举证】カンオケの指纹检出结果

ミミ与キキ的证言：~地下通路について~

指出矛盾	证言：そうよ。危险なマジックだからシッカリと准备…… 【举证】消火バケツ
解答疑问	证人が炎のマジックの准备をしていなかつた理由。 【选择】ショ-が续かないから
	被告人の刺した剑が、死因ではなかった可能性を示す证据品は…… 【举证】剑置き场

剧情 美美作证，利用地下通道的升降台是可以将人送到地面的。但王泥喜二人并未被她蛊惑，心音很快用心灵探测的能力揭穿了她小恶魔般的真面目。小恶魔美美很快露出马脚，当时应在舞台上表演的她居然亲眼看到了美贯在地下通道的行动。然而问题是舞台上的美美由始至终都被摄影机拍了下来，不可能同时存在于两个地点。最后，王泥喜成功通过棺桶上的不明指纹证明了第2个美美的存在，揪出了这对双胞胎魔术师美美与辉辉。

辉辉自称在地下通道进行下一幕魔术表演的准备，但王泥喜再次揭穿了她的谎言。辉辉完全没有做任何准备，因为她们早就知道这场表演会中途停止。无奈之下，她们终于道出实情，原来这场表演是制作方安排的一场“惊吓演出”，预定是Mr.面佑在棺桶中装死，将美贯吓得惊慌失措后向上飞走。但谁也没想到，他居然真的死去了。这一事实再次证实了被害者是在活着的情况下自愿进入棺桶内的，兜兜转转，始终是美贯那一剑有最大的嫌疑。

那由多检察官指出美贯早已得知这个惊吓演出并制定了杀人计划，他提交了一张带有美贯签名的纸条，上面清楚写着让美美回收被害者死前的录像。但除了签名外，其他都是印刷文字。美贯自然对这张纸条毫无印象，对所谓的“惊吓演出”也毫不知情。旁听席上开始传出嘘声，王泥喜却始终坚信美贯的清白，他提出了新的可能性，那就是美贯的橡胶制魔术剑在事后被刻意换成了金属剑。只要还有其他可能性，庭审就理应继续下去！



みぬき的证言：剑のすり替えマジック

指出矛盾	证言：……ほい！つとすり替えます 【举证】ショ-の映像
映像比对	在映像后半，人偶在烟雾中变为美贯之后，2号映像中出现了扑克牌飞来的画面，而1号映像中并没有。将画面停在2号映像，并用摇杆指定画面上的扑克牌后按X键提交即可

2つの動画が異なることを示す場面は?

ヤマシノ的证言：~悪意なんてない~

威慑	证言：映像のカットした部分だけどね、偶然だと……
解答疑问	あなたが被告人に悪意を持っていた。それは证据…… 【举证】ボ-ド
指出矛盾	证言：ボクがカ-ボンシ-トを使ったという证据なんて…… 【举证】みぬきの书いたメモ
解答疑问	被告人とヤマシノさんの间にあった隐された关系とは…… 【选择】ヤマシノもマジシャン
	この证据品が被告人にウラミを持つ人物を…… 【举证】10年前のポスタ-
	本物のMr.メンヨ-とは、この人物です！ 【举证】志乃山金成
	このポスタ-のある部分を见れば…… 【指出】メンヨ-右手上的伤口

オレのコタエを示すんだ!

剧情 短暂的休庭中，制作人志乃山冷嘲热讽，并表演了一发让摄影机消失的小魔术。重新开庭后，美贯以满面的笑容为大家演示了换剑的魔术。但王泥喜发现映像中的动作与实际不符，仿佛美贯并未成功换剑。此时，对美贯满怀憧憬的美美勇敢地站了出来，她提供了一段由粉丝录制的私人映像。经过比对后，王泥喜发现电视台提供的所谓未加工映像居然是被剪辑过的！见此情形，制作人志乃山不得不站上证人席。他承认美贯确实成功换剑，但也可能在布景板掉下来后趁机将装死的被害者杀害。证据就是映像的最后，忽然出现了一个可疑的黑影。至于辩方对剪辑的质疑，志乃山称自己毫无恶意。王泥喜当即提交了那个做过手脚的写字板，3亿合约与纸条上的签名一模一样，证明志乃山曾利用复写纸复制美贯的签名。

接下来，王泥喜指出志乃山很可能也是一名魔术师。在思考他对或真敷的憎恨原由时，王泥喜猛地察觉了真相——被害者并不是真正的Mr.面佑，手上留有伤疤的志乃山才是10年前被驱逐的Mr.面佑。

无可狡辩的志乃山承认了自己的真正身分，而本案的被害者只是继承了Mr.面佑二代目之名的粉丝。可就算揪出了他的身分与复仇的动机，却无法攻破他完美的不在场证明——案发时，志乃山根本就不在现场。

ヤマシノ
そう。ワレこそは歴史の闇に
葬られし忘却の魔術師‥‥‥‥

ヤマシノ的证言：~カンペキなアリバイ~

威慑	所有证言
解答疑问	オレ达がカンチガイしてたある前提。それは…… 【选择】犯人が现场にいたこと
	ショ-のときに见た人影に似たものとは? 【指出】在烟雾出现后，背景的帷幕上瞬间飞过的黑影
	ショーの時に見た人影に似たものとは?
	映像に映っていた、影の正体とは? 【举证】现场写真
	犯人が被害者をワイヤ-で卷き上げた理由とは? 【选择】杀害のため
思考路线	ショ-の最中に起きた计画外の出来事とは? 【选择】ミミちゃんのミス
	ミミちゃんが间违えたこととは? 【选择】ぼうしクンの立ち位置
	みぬきちゃんの立ち位置が变わったことで…… 【选择】カンオケの穴に血をつけること
	犯人がツジツマ合わせのために行った事后工作とは? 【选择】カンオケの横壁を入れ替えた
解答疑问	これがヤマシノさんが杀人の…… 【举证】カンオケの指纹检出结果
	きみが立派な或真敷のマジシャンだってことは…… 【举证】或真敷の手帐

热门攻略 攻略透解 逆转裁判6

剧情 过于完美的不在场证明却带来了新的突破口，王泥喜意识到整个事件说不定只是一场精彩的魔术。假如犯人拥有远程杀人的方法，就能提前远离现场。按照“惊吓演出”的台本安排，被害者在装死后会向上飞去。假若从棺桶掉出来时，被害者仍然在生，但在布景板下落的同时，与布景板的钢丝相连的他急速上升，而本该接住他的软垫上却准备了凶器，那一切就都说得通了。按照台本撞上软垫的瞬间，也是被害者被刺身亡之时。如此一来，犯人不在现场也能杀害目标，事后只需要销毁证据、布置现场即可。

话虽如此，经过故意销毁后，根本没有证据能让这一假设站住脚，美贯依旧是最大的嫌疑人。所幸美美搞错人偶位置一事给案件留下了关键的证据。犯人在布置现场时以为美贯按台本从左边刺入长剑，因此事后在棺桶的左侧留上了血痕。之后他却发现舞台上的失误，只得强行将棺桶左右两侧的板子互换，于是造成被害人留下的指纹出现方向逆转的情况。只有清楚“惊吓表演”计划的同时又没有出现在现场的人物才会犯下这样的错误，而这个人，就只有制作人志乃山了。

阴谋被揭穿的志乃山只得就此伏法，跨越10年的憎恨也在此终结。美贯以一贯的笑容迎来自己的无罪判决，她将继续以出色的魔术给人们带来欢笑。而在庭审结束后，众人得知了惊人的事实——王泥喜律师与那由多检察官竟是多年的旧识。

第3话 逆转の仪式

侦探第一日

移动：祈りの广场	
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
	剧情结束后，与アカネ对话，完成所有选项
移动：圣域	
现场调查	画面中央的少女
对话	与レイファ对话，完成所有选项
现场调查	正面视角：巨大的壁画、左右岩石上的文字、案发现场的详细调查（中央的鸟之像、白线、鸟姬的服装、掉落在左侧的染血纸条、灯笼）
	右侧视角：掉下的岩石、左边灯笼附近的详细调查（坏灯笼、雪堆）、鸟之像侧面的详细调查（石像的眼睛）
	左侧视角：挂在阵幕上的祈祷之旗、四周的阵幕
对话	与レイファ再次对话，完成所有选项
移动：祈りの广场	
移动：留置所	
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
移动：市街地	
对话	与ボクト对话，完成所有选项

剧情 故事再次回到了遥远的克莱因王国，自秘宝失窃一案已过去两个星期，绫里真宵的修行终于结束。这一天，她要扮成守护神“鸟姬”完成当地的“水清之仪”，之后就能启程返回日本。然而在仪式翌日，真宵却被警方逮捕归案，被指控在仪式中杀害了祭司马尔梅尔（マルメル），鲜血染红了整片泉水。案发现场为位于山腰的圣域，真宵是尸体的第一发现者，同时也是惟一的嫌疑人。

科学搜查官宝月茜被那由多检察官强行带到了克莱因王国，给成步堂提供了帮助。他前往圣域进行调查，再度与灵玹公主相遇。灵玹以防止成步堂的不正行为为由，强行跟在一旁监视。后来在拘留所与真宵的对谈中，他得知真宵在仪式途中忽然昏睡，并且在祭司死前已经看到了鲜红的泉水，而且还捡到了一封印有鸟姬符号的警告信。综合以上信息，成步堂认为近年来在王国内出现的革命派狩猎者“鸟姬”十分可疑。最近，曾暗杀女王的革命派干部正好从狱中逃脱，而刑务所就在圣域的上方。

移动：祭司の家	
现场调查	画面中央的女子
	圆桌上的通缉令、圆桌旁的包包、电视、右侧架子上的雕刻品、左手边的垃圾箱、深处的祭坛、墙上的山岳海报、墙上的照片
对话	与サ–ラ对话，发现心理枷锁
心理枷锁	枷锁1：ぼくが思う《动机》を持った真犯人は…… 【选择】鸟姬样
	鸟姬样が祭司さんを杀す理由になるかもしれない证据が…… 【举证】鸟姬の警告状
	枷锁2：祭司さん宛に警告状が届いたという证据があるんです！ 【举证】封筒
	枷锁3：封筒と警告状の关系を示している部分は？ 【指出】并排的3个小孔 
	そして、おそらくこの穴はあけたのは…… 【举证】イクサドリの矢
对话	与サ–ラ对话，完成剩余选项
对话	与インガ对话，完成所有选项
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
移动：ジ-イン寺院前	



剧情 由于博克特在祭司家附近捡到了鸟姬的武器之一“三叉箭”，成步堂拜访了祭司家并见到了被害者的妻子萨拉（サ–ラ），他意外地发现萨拉居然有受心理枷锁保护的秘密。突破萨拉的心理防线后，他得知了惊人的事实：真宵拾得的那封警告信竟是革命派狩猎者“鸟姬”在仪式的三天前用三叉箭刺在被害者的床沿上的。

成步堂跟着灵玹一起觐见了女王伽蓝（ガラン），并再次遇见法务大臣因果（インガ），得知这两人就是灵玹的父母。在这个国家的高压法律之下，死刑处决书频现，犯罪发生率也随之变低。而由于在克莱因教中，灵媒附体是惟有女王可以使用的秘术，为了避嫌，真宵一直隐瞒着自己的实力。



法庭第一日

御魂之托宣	
教程	（念のため、托宣のムジュン指摘のやり方を……） 【选择】确认する→进入教程、确认しない→跳过教程
指出矛盾	托宣：お香の匂いをまとった被告人が足音を立てながら…… 【指出】第5个画面的足音（听觉）
解答疑问	この《足音》がおかしい理由、それは…… 【选择】足音の大きさが一定
指出矛盾	托宣：反击しようとした被害者が、坏れた灯笼近くに立つ…… 【指出】第5个画面，铃の音改变为水の音时，指出水の音（听觉）
解答疑问	被害者の足音からわかる真宵の立ち位置は？ 【指出】泉水内 
指出矛盾	托宣：反击しようとした被害者が、泉侧の灯笼近くに立つ…… 【指出】第4个画面，在风の音出现时，指出背后朦胧的灯笼（视觉） 

指出矛盾	托宣：反击しようとした被害者が、泉側の灯笼近くに立つ…… 【指出】第2个画面，指出右侧的灯笼（视觉）
解答疑问	坏れた灯笼により、わかった事。それは…… 【选择】真宵と祭司の立ち位置
	坏れた灯笼からわかる真宵の立ち位置は? 【指出】坏灯笼与右下灯笼的中间
	大きな误り、それは…… 【选择】圣域にはもう1人いた
	第三者の正体に迫る证据品は……これです! 【举证】鸟姬の警告状

剧情 尽管未能在调查中找到决定性的证据，成步堂还是又一次走上了异国的法庭。检方正是从日本归来的那由多检察官，指控真宵在水清之仪中身着鸟姬服饰，用鸟姬短剑刺入被害者祭司的腹部，残忍地杀害了他。尽管目前尚未找到凶器，但事发时圣域内只有真宵与被害者二人，惟有她有可能杀人。

为了证实这一点，灵珐再次发动了御魂之托宣。画面中赫然出现了真宵，转瞬间变为鸟姬后靠近被害者，被害者随即死亡。然而成步堂却指出了其中的矛盾，若犯人从远处走近被害者，脚步声的音量不可能始终一样，铃声也证明了正在走动是脚上绑有铃铛的被害者，他从平地走进泉水，这明显与仪式要求的位置不符。祭司理应站在泉水中，真宵则在平地换衣服，而如今，鸟姬却突兀地出现在泉水上。灵珐进一步加强灵力后，成步堂发现被害者死前看到的灯笼竟然在着衣仪式的中途被毁，火光也随风飘摇。这表明了仪式中真宵与祭司的位置关系：案发时被害者站在泉水外，真宵则在原定位置进行换衣。但在阅读经文时，被害者忽然感到身后有异，于是在举着经文的情况下迅速回头，移开经文后发现忽然出现在泉水中的鸟姬。为了确认对方的身分，被害者向它靠近，却惨遭刺杀。

托宣证实了现场必然还有第三人存在。成步堂认为这个人就是对被害者寄出警告信的杀人真凶。如果真的是狩猎者“鸟姬”杀害了祭司，那就证明祭司其实是一名隐藏的“革命派”。



ナナシ-ノ的证言：～事件の夜の事～	
指出矛盾	证言：双眼镜で仪式の样子をのぞいてしまったのである…… 【举证】阵幕
ナナシ-ノ的证言：～事件の夜の事・订正～	
指出矛盾	证言：云も风もなく月明かりで阵幕にクッキリ映っていたである。 【举证】クライン仪式ガイド
解答疑问	证人が影を见たという事が明らかにする事实、それは…… 【选择】证人は别の场所にいた
	证人がいた场所、それは…… 【选择】圣域
ナナシ-ノ的证言：～圣域には行っていない～	
威慑	证言：どう考えても圣域には行けっこないである!
解答疑问	人目に付かず圣域に行くには…… 【选择】空から降りてきた
指出矛盾	证言：空から体一つで飞んでくるなんてムチャできるわけ…… 【举证】圣域の祈りの旗
ナナシ-ノ的证言：～圣域に行った理由～	
威慑	证言：あるアクシデントに见舞われ、圣域に不时着した……
指出矛盾	证言：折からの强风にあおられ、圣域に不时着した…… 【举证】5月9日朝の新闻
解答疑问	证人はどこから圣域に来たのか? 【指出】山顶上的刑务所
	证人の正体……それは…… 【举证】脱狱犯の手配书
	ダッツさんの纸切れと同じような纸……それは…… 【举证】污れた手纸
	このことを说明しないで、审理を终えることはできません! 【选择】第三者の正体

剧情 事态骤变之下，那由多检察官却依然镇定自如。检方传唤了关键的目击证人——自称已经失忆的那那西诺（ナナシ-ノ）。据称在事发当时，他攀上了圣域隔壁的波尼波尼山，并用望远镜看到真宵反手握剑，在被害者背对她的情况下将短剑刺入腹部。然而举行仪式的场地四周都被阵幕包围，满月的光源也在波尼波尼山的正上方，证人根本不可能看到阵幕内发生的情况。如果证人真的看到了什么，那他当时一定身在圣域东侧的阵幕外，如此一来，他应该就是出现在圣域的“第三人”。

成步堂指出，尽管通往圣域的道路只有一条，但根据案发现场发现的一条缝合而成的旗帜，说明证人有可能利用临时降落伞从天而降。不得已之下，证人更改证言，这次他承认了自己在玩临时降落伞，后来却不小心被强风吹到了圣域，但在案发当日，圣域附近根本没有起风，他的真正身分应该就是从圣域上方的刑务所逃出来的犯人——革命派干部达兹（ダッツ）。但革命派的干部绝不可能是革命派的天敌“鸟姬”，而被揭穿身分的达兹也立刻逃走了。他逃走时遗留的纸条表明，事发当日，被害者理应协助从天而降的他穿上鸟姬的服装逃走，达兹根本没理由杀害自己的协助者。那由多认为是真宵故意将服装套在了泉水中的鸟之像上，伪造出有第三人存在的假象，如此一来，一切就都说得通了。

无可逆转的情况下，有罪判决就此下达。不料警方竟在祈祷广场上发现了另一具尸体，尸体上赫然插着祭司案的凶器“鸟姬短剑”，并且还沾有真宵的指纹。那由多立刻指出，真宵很可能就是这2年中四处活跃的革命派狩猎者“鸟姬”，要以第2宗杀人案起诉真宵犯下“连续杀人”的罪行。事态进一步恶化，庭审却得以中断，成步堂也获得继续调查的机会。

侦探第二日

移动：祈りの广场	
对话	与アカネ对话，完成所有选项
现场调查	尸体所在的位置、供奉的花、绿色的绒毯、门、右手边一面粉红色的旗子
移动：祭司の家	
对话	与サーラ对话，完成所有选项
现场调查	摆在右侧的相框
举证	向サーラ举证“家族写真”
对话	与サーラ对话，完成剩余选项
移动：留置所	
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
移动：祭司の家	
现场调查	圆桌旁的白色包包
对话	与レイファ对话，完成所有选项
移动：市街地	
现场调查	通道左边的下水道检修口
举证	向ボクト举证“真新しい旗”

剧情 第2起杀人案的现场就在祈祷广场，灵珐再次以监视之名参与调查。被害者是祭司的弟子奥加姆（オガム），推测死亡时间为水清之仪举行期间，警方认为成功杀害祭司的真宵在离开时又用短剑刺杀了正以跪伏之姿祈祷的奥加姆，由于当时被高领法衣遮挡，周围的其他祈祷者并未察觉。

据祭司之妻萨拉所说，祭司在2年前发现了昏迷的奥加姆并救他回家，自此一起生活。在仪式的前一天，奥加姆与众人一起吃过丰盛的祈祷饭后，提前来到冰封的广场祈祷。受真宵之托，成步堂找到了仪式中交给扮演鸟姬者的秘传书，据说上面写着鸟姬的真名。就在此时，外头忽然发生骚动，正被追捕的逃狱犯达兹忽然消失了踪影。成步堂独自追踪达兹至下水道的秘密基地，得知了惊人的事实——所谓的革命党，原本竟全都是律师!

对话	与ダッツ对话，完成所有选项
现场调查	椅子上的书、墙上的照片板、窗边的白花、桌上的饭菜
对话	与ダッツ对话，发现心理枷锁
心理枷锁	枷锁1：いいえ。何も感じていないなら、ここにコレがある…… 【举证】ナマンダの花 枷锁2：ダッツさんと、ドゥルク一派のつながりを表す证据…… 【举证】真新しい旗 枷锁3：これがあなたに革命の炎が宿っている证です! 【举证】ドゥルクの法律书 枷锁4：これが、ぼくの信念です…… 【举证】弁护士バッジ
对话	完成剩余选项
移动：圣域	
现场调查	右侧视点：进入鸟之像的详细调查并调查眼睛的部分→【选择】金色の珠
移动：革命派の隐し部屋	
现场调查	地上的血痕（在血痕右侧的圆台上发现鲁米诺反应）、右侧的鸟姬大人座钟、挂历、右侧垂挂的锁链、左侧的大旗帜、2个巨大的石碑、武器，中央深处写满指令的挂板
移动：ジ·イン寺院前	

剧情

成步堂还发现了少年那由多、王泥喜与革命党首领杜尔科（ドゥルク）的合照，得知杜尔科之子那由多原本也是革命派的一员，为了改变现状而成为检察官，意图从内部进行革命，如今成了王权的走狗，而王泥喜则是杜尔科的养子。

达兹认可成步堂作为律师的信念，向他坦白了狩猎者“鸟姬”的恶劣做法：抓住革命派后随意捏造罪名，强行将他们送进监狱。由此可见，这名狩猎者一定是王权方的人。而革命派的最终目的，就是将23年前因女王暗杀事件而立下的“辩护罪”彻底废除。利用达兹交给自己的秘密钥匙，成步堂找到了隐藏在圣域的革命派基地，并在里头发现奇怪的血迹。尽管手头的证据尚有不足，但也只能在明日的法庭中奋力一搏了。

法庭第二日❶

アカネ的证言：～第2の事件の概要～	
威慑	证言：被害者の身元はサ-ラさんに确认して……
解答疑问	考えられる事は…… 【选择】オガムは偽名だった この事実を证言に加えますか? 【选择】证言に加える
指出矛盾	证言：被害者は不法移民で本当の名前は…… 【举证】オガムの现场写真
解答疑问	被害者がクライン人だと示しているのは? 【指出】桃子模样的刺青 被害者がクライン人だと示しているのは?

御魂之托宣	
指出矛盾	托宣：仪式の日……夜の出来事だ。暗いが广场の…… 【指出】第2个画面的ギンギルの匂い（嗅觉）
解答疑问	ギンギルの匂いが仪式の日の夜にするはずがない证据が…… 【举证】サ-ラの证言书
指出矛盾	托宣：仪式の前日……昼の出来事だ。 【指出】任一画面中的绿色部分（视觉）
解答疑问	この证据品が、地面が见られなかったことを…… 【举证】5月9日朝の新闻 この证据品が、被害者が杀害された场所を…… 【举证】隐し部屋の写真 被害者が最后に见たものは? 【指出】右侧的绿色石碑 被害者が最後に見たものは? この证据品が、死亡推定时刻を迟らせた…… 【举证】圣域の写真 摇らぐのはこの证据です! 【选择】トリサマンのテ-マ トリサマンのテ-マが鸣るものとは? 【指出】右侧的鸟姬大人座钟 トリサマンのテーマが鳴るものとは?

剧情

奥加姆案的庭审拉开序幕，灵玹却无法看到任何死前记忆。成步堂怀疑被害者的名字并非真名，因此灵玹才无法以灵媒力量发动托宣。由于被害者身上还藏有王国僧侣独有的刺青，证明他其实是特地隐瞒了身分的本地僧侣。经查找，果真发现了一名在20年前成为僧侣的本地人——冯（フォン）。得到被害者的真名后，灵玹成功发动了托宣。

然而水镜中只有单一的视觉画面与杂乱的文字。那由多检察官指出，被害者死前听到了特摄片《冥界战士鸟姬大人》的主题曲，而真宵正好持有能够播放该乐曲的周边挂饰。但成步堂发现被害者当时还闻到了仪式饭特有的味道，因为当地人只能在仪式前一日的12时至15时间食用这特殊的饭菜，证明被害者不可能在仪式当晚遇害。由于冰封的寒冷，推测死亡时间出现误差。

真正的案发时间为仪式前一天，被害者的视觉中却完全没有出现新闻报道中的冰封画面，而是一片绿色，这说明被害者的遇害现场根本就不是室外的祈祷广场，而是革命派的秘密房间。房间内布满青苔的石碑上还留有奇怪的手印，地上则以鲁米诺试剂发现了被害者的血迹。证据确凿，奥加姆在举行仪式前死在秘密房间内，并被放置在圣域的雪地中冷冻。至于特摄片的主题曲，秘密房间内正好放置了能够播放该主题曲的周边座钟。然而带有指纹的凶器这一铁证并未改变，灵玹仅就事实更改了托宣。

御魂之托宣	
指出矛盾	托宣：被害者は隐し部屋で石版に手をついて…… 【指出】第3个画面的重い（触觉）
解答疑问	被害者の感じた《重さ》の正体…… 【选择】石版が倒れてきた この证据品が真の凶器を示してします! 【举证】圣域の写真 オガムの命をうばった真の凶器とは? 【指出】鸟之像 オガムの命をうばった真の凶器とは? 遗体にニセの凶器である短剑を刺し…… 【选择】连续杀人に见せかけるため オガムさん杀害の有力な容疑者…… 【选择】マルメル·ア-タム ……死者に证言させる方法、それは…… 【选择】灵媒

剧情

成步堂再次在短短的托宣中找出真相，被害者感受到的“重量”来自于倒下的石碑，而被压向后方的同时，圣域鸟之像的羽毛状尖刺没入他的脖子，将其杀害。真正的凶器是回旋门上的铜像，而被害者身上之所以插着短剑，很可能是真凶故意为之，目的是诬陷真宵为连续杀人犯。至此，成步堂也终于意识到，能够做到这一切的就只有身为隐秘革命派并且能够自由出入圣域的祭司本人。

但这一切都只是成步堂的假设，毕竟死人是无法作证的。然而在这个神秘的国度，灵媒之力却是最有力的证据。只要使用让死者附体的灵媒秘术，就能够得到祭司的证言。在克莱因王国，只有女王能够使用附体秘术。为此而一直隐瞒能力的真宵决定出手帮助成步堂，顶着压力，在众目睽睽之下施展灵媒之力。



法庭第二日❷

マルメル的证言：～愚僧にはアリバイがある～	
威慑	证言：その客人に话を闻けば、证言してくれる……
	包含追加证言在内的所有证言
解答疑问	（祭司さんの证言に不自然な点は……） 【选择】ある
	祭司さんの发言の不自然な所…… 【选择】犯行时刻を知っている

マルメル的证言：～事件の音も聞いたのです～	
威慑	证言：事件が起きたのは、愚僧が裁判长どの一家を……
解答疑问	（今の话、证言に加えてもらうか？） 【选择】追加してもらう
威慑	证言：その后、大きな音がしてセイジャクが……
解答疑问	（今の话、证言に加えてもらうか？） 【选择】追加してもらう
威慑	包括追加证言在内的所有证言
指出矛盾	证言：音はドーンという恐ろしい音。哀れオガム…… 【举证】隐し部屋の写真
解答疑问	祭司さんが、犯人しか知りえないことを知っている理由は…… 【选择】真犯人から闻いていた
	（オガムさんを杀害することが可能だったのは……！） 【选择】サーラ・アータム

剧情 短暂的休庭后，真宵在灵珐的严密监视下让祭司成功附身在自己身上。祭司坦然承认了自己革命派的身分，却对杀人的指控坚决否认，并称案发当时自己正在家里招待来访的裁判长，具备不在场证明。祭司还说自己在秘密房间内装设了盗听设备，事后从录音带得知了案发时的响动，而当他回到秘密房间时，事件现场已经被凶手恢复了原样。

可既然现场曾被恢复，祭司就不该知道石碑压向奥加姆身上的事实。成步堂认为祭司或许不是杀害奥加姆的真凶，但却从真凶口中得知了案发时的细节。而这个人，理应是裁判长来访时不曾现身的祭司之妻萨拉。成步堂大胆告发她的真正身分或许就是狩猎者“鸟姬”，甚至残忍地杀害了丈夫及其弟子。

マルメル的证言：～マヨイが鸟姫である证据～	
指出矛盾	证言：鸟姫様の本当のお名前を知る彼女には…… 【举证】秘传书
解答疑问	被告人が鸟姫様を灵媒できない理由とは？ 【指出】脸部
解答疑问	（革命派狩りの鸟姫様の正体は……！） 【举证】オガム・マイニーチェ
	オガムさんが鸟姫の正体である根据はこれです！ 【举证】鸟姫の警告状
	タイコの出だしを闻いたという证言とムジュン…… 【举证】トリサマンストラップ
	オガムさんが最期に闻いたのは…… 【选择】トノサマンのテーマ
	サーラさんが、オガムさん杀害の犯人であることを…… 【举证】家族写真
	サーラさんがグッズ交换した证据は？ 【指出】サーラ左手上的手表
思考路线	事件前の现场を知ることができる证据品は……？ 【选择】真宵の证言书
	祭司さんの事件前に泉が赤く染まっていたのは？ 【选择】オガムの血
	祭司さんが、その场で通报できなかったのは？ 【选择】隐し部屋を隐すため
	なぜそこまでして、仪式をする必要があったんだ……？ 【选择】仪式の途中で工作する気だった
	でも、どうやって泉に流れ出た血を隐そうとしたんだ？ 【选择】祭司の血で泉を赤く染める
	祭司さんを杀害したのは……！ 【选择】祭司自身
解答疑问	もともと圣域に短剑はなかった！それは、つまり…… 【选择】祭司は别の凶器で死亡した
	《真の凶器》は…… 【举证】イクサドリの铜像
	祭司さんはこれのせいで自杀しなくてはならなかった。 【举证】ドゥルクの法律书



剧情 深爱妻子的祭司立即反驳，怀孕之身的萨拉根本不可能与革命派战斗，并转而告发拥有灵媒附体之力的真宵很可能招来了真正的鸟姬。但这个说法不攻自破，因为附体秘术需知晓对方的“样貌”与“真名”，而鸟姬的样貌根本就没有流传下来。

排除了真宵后，成步堂最终指出，被害者奥加姆就是狩猎者“鸟姬”，正是他在祭司家留下带有恶意的警告信。并且，成步堂发现祭司证词中提到的乐曲有连续不断的鼓声，但《冥界战士鸟姬大人》的主题曲并没有鼓声，那是与其十分相似的《大江户战士大将军》主题曲。根据真宵的证言，她曾用会发声的大将军周边与某个鸟姬狂热粉交换了挂饰，照片中萨拉左手上的大将军手表也成了她杀害奥加姆的铁证。

既然“鸟姬”早一日死在萨拉的手上，被“鸟姬”杀害的祭司又为何而死？真相呼之欲出，由于“鸟姬”奥加姆的死亡，在举行仪式之前泉水已被染成了红色，而为了保护深爱的妻子，祭司在仪式途中使真宵昏睡，自己冲向套着鸟姬服饰的鸟之像，让尖刺刺入腹部，并以自己的鲜血掩盖早已猩红的泉水。事已至此，萨拉终于坦白了一切。其实他们夫妻俩都是革命派的成员，事发前日，萨拉为了协助达兹逃狱而来到秘密房间做准备，不料法务大臣直属的“秘密警察”奥加姆却尾随她进入房间。争执间，奥加姆意外死于鸟之像的尖刺。之后祭司将冷冻过的尸体转移到广场上摆成祈祷的姿势，并插上带有真宵指纹的短剑，意图将两起案件都推到真宵的头上。

这一切看似愚蠢，但其实都是因为克莱因王国的“辩护罪”。正当防卫的萨拉一旦成为被告，将毫无保护，立刻被判有罪。因此，祭司不得不自杀去制造他杀的假象，刻意利用御魂之托宣将真宵塑造为真凶。真相大白后，萨拉留着泪亲手除灵，目送丈夫魂归天际。真宵最终获得无罪判决，灵珐也首次为祖国残酷的法律而叹息。庭审结束后，萨拉在革命派的帮助下逃走。她决心继承丈夫的遗志，在王国掀起法制的革命。



第4话 逆转寄席

法庭第二日①

ユガミ的证言：～事件当日の样子～	
威慑	所有证言
ブ-コ的证言：～事件发觉前の样子～	
威慑	证言：そういえば、アイツが来る少し前、ジュゲムが……
指出矛盾	证言：庭にいたけど扉が全开だったから、乐屋の入口は…… 【举证】寄席の见取り图
解答疑问	风子の证言とのムジュン点は? 【指出】庭院左下方的那扇门  風子の証言とのムジュン点は?
ビワウ的证言：～ダイイングメッセ-ジについて～	
指出矛盾	证言：これは、ソバつゆに溺れながら、师匠が残した…… 【举证】师匠の解剖记录
解答疑问	师匠がどんぶりに头を突っ込まれたのは…… 【选择】杀害后
	このダイイングメッセ–ジは…… 【选择】并べ替えられている
	かるたのどこを见ればよいのですかな? 【选择】ソバつゆのシミ
	かるたの正しい并びは? 【排列】根据牌上的汤汁痕迹，将纸牌放回到原本位置，正确排序为“よばんめいそだ” 

ビワウ的证言：～乐屋の中の出来事～	
心灵探测	对白进行至“乐屋に入ったら、机に突っ伏して……”时指出“惊讶（黄）”的感情
解答疑问	美风さんが师匠の遗体を见ても惊かなかった…… 【选择】师匠の死を知っていた
心灵探测	对白进行至“でも、やっぱり气になって、师匠に……”时指出“愤怒（红）”的感情
解答疑问	美风が足をぶつけたモノは? 【指出】电视  美風が足をぶつけたモノは?
心灵探测	对白进行至“散らかった机の上で……”时指出“惊讶（黄）”的感情
	对白进行至“散らかった机の上で……”时指出桌子上的“纸牌（かるた）”
解答疑问	わかりました、わたしが至った结论。…… 【选择】多重人格者だった
	美风さんが多重人格者だという事で、意味が…… 【举证】かるた

剧情 心音独自接了一个突然的委托，在开庭前一刻才第一次接触由夕神带来的被告——荞麦店的四代目店长内馆，身体不适的他很快晕倒。那由多再次回到日本并担任本案的检察官。案件的被害者是落语大师旋风亭，他是个荞麦面狂热者，事发当日还在曲艺场的休息室内揉面，后来被发现因窒息而死，头部旁还有一碗未吃完的荞麦面。虽然尚未找到确切的凶器，但警方在被害者的金库中发现了荞麦店的权利书，认为被告是为了保护祖传店面而实施杀人。

事件的目击证人——夕神与气球艺人风子出庭作证。他们在走廊亲眼看到内馆进入休息室，约10分钟后生气地离去了。之后，被害者的弟子美风发现了师父的尸体。期间风子曾到过庭院，给狗喂下大量团子般的饵料，最后还把吃不完的团子埋到了院子的角落里。由于在这段时间内，两位目击证人的视野存在死角，心音认为他们的目击证言并不充分。

检方于是提交了更有力的证据，被害者曾留下死亡信息。桌上排列着和歌纸牌，头文字正是“四代目荞麦”的意思。心音开始陷入慌乱，夕神为了协助她而成为辩方助手。接下来，尸体的第一发现者美风作证称被害者因汤汁而溺死，但被害者肺部根本没有任何东西，说明他是在死后才被人将头按进碗中。并且在仔细观察死亡信息后，心音发现这些纸牌曾被打乱位置，第一发现者自然是最有可能调换纸牌的人。

在夕神的刻意挑衅下，着急的美风进一步作证。心音通过心灵探测发现美风的精神状态无比混乱，判断他可能是一名多重人格患者，而调整回原位的死亡信息指的是“第四人格矶田（イソダ）”，因此他才不得不将纸牌重新排列。

ビワウ的证言：～アタシのアリバイ～	
威慑	证言：もっとも、その一席は大失败で、谁も笑って……
解答疑问	（他に确认しておいた方がいい事はなかったかな……） 【选择】演目について
	今の证言、追加しようか? 【选择】追加する
指出矛盾	证言：アタシが当日演じたのは、《时ソバ》って…… 【举证】招待状
解答疑问	美风さんがごまかしたもの、それは…… 【选择】师匠の死亡时刻
	美风さんが使った小道具とは? 【指出】电视  美風が使った小道具とは?
	まだ议论が终わっていない、美风さんに…… 【选择】イソダについて
ビワウ的证言：～イソダについて～	
威慑	证言：アッシらが目を光らせているから、そんな人格……
解答疑问	弁护侧の主张を示すコンキョがあるのですかな? 【选择】はい
	美风の意识を失わせたモノは? 【指出】桌子上的酒  美風の意識を失わせたモノは?

指出矛盾	证言：アタシはまんじゅうは食べたけど、水カステラは…… 【举证】师匠のメモ
解答疑问	まんじゅうの包み纸と一致するのは? 【指出】桌子上的酒

剧情 案发当时，美风正在台上表演落语《时荞麦》，但这出节目的表演者本应是被害者才对。心音认为，夕神与风子在走廊听到的被害者的落语，正是美风透过电视直播出来的《时荞麦》，这是为了制造被害者当时仍在生的假象。尽管被揭穿了隐瞒死亡时间的一系列举动，美风仍坚持自己并未杀人。且被告内馆也被证实在2点后曾带着道具来指导被害者揉面，之后因面团不足而一度离开，后来又再次回到休息室。

就算再怎么解释，被告在杀害时间出入过休息室的事实也无可动摇。在夕神的提示下，心音强烈要求对美风的第四人格“矶田”进行寻问。美风强调在三大人格意识清晰的情况下，第四人格根本不可能出现。心音随即指出案发现场正好有含酒精的带馅馒头，一口就倒的美风说不定在当时醉酒不醒。



剧情 美风当场吃下含酒精的馒头后，第四人格“矶田”果真在主人格醉倒后出现了。这个人格是一名仅5岁的少年，根本不可能杀人。心音随即认为留下死亡信息指向这个人格的人才是本案的真凶，然而无法共享记忆的三大人格醒来后却以为是矶田杀害了师父，因此才想尽办法隐瞒此事。

精神不稳定的矶田在回想事件的画面时迅速失控，在心音的细心引导下终于道出真相：倒地的矶田看见凶手骑坐在师父的身上，手持菜刀的师父反击使凶手额头受伤，鲜血滴落，随即凶手用现场惟一一块面团紧紧地捂住了他的脸，直到他窒息而死。最重要的是，矶田当时闻到一股熟悉的香水味。而事件相关人中，惟有一人会与香水扯上关系，那就是美女艺人风子。夕神也迅速发现了她藏在刘海下的伤口，心音下定决心，当场告发证人风子才是本案的真凶。

剧情 风子承认在案发时间内曾到过休息室，也发现了沉睡的师父与矶田。但看到师父的纸条后，她以为师父正在睡觉，于是直接离去。可知道美风拥有多重人格的就只有旋风亭门下的艺人，心音认为是风子留下了指向矶田的死亡信息。没想到风子竟对荞麦过敏，根本无法在满是荞麦粉的现场内逗留，更不可能摆什么纸牌。

最终，心音从师父的纸条中发现了突破口。纸条上写着“不要动，让我睡一会”的日语，实际上也能解读为“不要动，让它发一会面”的意思。与即打即用的荞麦面团不同，乌冬面团才需要发面。如果当时师父揉的面是乌冬，那风子自然就不会出现过敏反应了。现场留下的大量荞麦粉与师父尸体旁的荞麦面，也只不过是师父的私人库存，真凶故意在现场散布荞麦粉面，正是为了隐瞒乌冬面团是杀人凶器这一真相。杀人用的乌冬面团最终被风子捏成团子喂狗，只要挖出被埋掉的剩余面团，就能从中找到铁证。眼见事情败露，风子终于认罪，心音顺利为被告内馆获得无罪判决。



法庭第二日❷

解答疑问	谁がかるたを并べたか…… 【选择】师匠を杀した真犯人
イソダ的证言：～ぼくは见たんだ～	
心灵探测	对白进行至“师匠の颜に血がしたたって赤く……”时指出老人脸上的“血”
解答疑问	师匠を见た时の定吉くんの状态…… 【选择】床に倒れていた
指出矛盾	证言：谁かが板の上にあった“何か”を师匠の颜に…… 【举证】现场写真
解答疑问	犯人が师匠の颜に押し付けたモノは? 【指出】洒在脸右边的荞麦面 犯人が师匠の顔に押し付けたモノは? 犯人はこうやって、师匠を杀害しました! 【选择】面にする前の生地を押し付けた
心灵探测	对白进行至“师匠を杀した人が立っていた……”时指出“喜悦（绿）”的感情
解答疑问	香水と闻いて思い出される人物…… 【举证】旋风亭风子 弁护侧は、证人、旋风亭风子さんを…… 【选择】告发する

ブ-コ的证言：～事件前の行动について～	
威慑	证言：师匠のメモがあったさかい、起こさんように部屋を……
指出矛盾	证言：师匠の周りに气になるモノは无いし、乐屋のモノは…… 【举证】现场写真
ブ-コ的证言：～ウチはソバアレルギ-～	
威慑	所有证言
解答疑问	ソバアレルギ-の风子さんに犯行が可能である证据…… 【举证】师匠のメモ 师匠のメモと、すする君の言叶が导き出してくれた…… 【选择】师匠はウドンを打っていた
思考路线	师匠が乐屋で作っていたのは……? 【选择】ウドン 现场のドンブリの中に残されていたのは……! 【选择】ソバ 现场に残されたソバはどこから…… 【选择】师匠のソバストック 犯人がソバを用意した理由は…… 【选择】ウドン生地を隐したから しかし、なぜ犯人はウドンの生地を持ち去る必要…… 【选择】ウドン生地で师匠を杀害したから
解答疑问	真の凶器の隐し场所を示す…… 【举证】夕神の证言书 师匠の想いが隐された证据品を…… 【举证】内馆庵の权利书





热门攻略

攻略透解

逆转裁判6

第5话 逆转の大革命

侦探第一日

对话	与ドゥルク对话，完成所有选项（对话“依赖”中可选择任一选项）
移动：仓院の里	
移动：仓院の里 博士の研究室	
对话	与アカネ对话，完成所有选项
现场调查	※利用十字键←/→可以切换现场的左/右部分 右半部分：尸体所在的位置、地上的图画、土偶、落地窗、桌上的眼镜、电脑、挂在半空的的装饰物、梯子、雨衣、鞋柜 左半部分：挂画、掉在地上的笔记本、桌上的架子、金色像、壶、螺旋阶梯、手提箱（进入手提箱的指纹搜查）
3D指纹	对手提箱提取指纹，在绿色的贴纸附近发现→拥有者：ダッツ 
移动：仓院の里	
解答疑问	あの。変な外国人って、このひとですか? 【举证】ダッツ・ディニゲル
对话	与キヨキ对话，完成所有选项
移动：留置所	
对话	与ダッツ对话，完成所有选项
移动：仓院の里 博士の研究室	
现场调查	右半部分：掉落在土偶前的模型 左半部分：手提箱
对话	与グンソウ对话，完成所有选项
举证	对グンソウ举证“父の写真”
对话	完成剩余对话
现场调查	电脑、雨衣、桌子上的眼镜、鞋柜（进入鞋子的3D调查）
3D调查	首先调查鞋子内部往鞋头部分的绿色的东西，然后调查鞋带部分松开鞋带后，再次调查鞋子里的东西 

剧情 克莱因王国的革命派首领杜尔科居然在日本出现。他向十数年未见的养子王泥喜提出委托，希望王泥喜能帮他找来“始祖宝玉”，传说只要解开秘宝的暗号，就能获得巨大的灵力。实际上，革命派从来没有偷走秘宝，而秘宝现在就在真宵的老家“仓院之里”。考古学博士佐奈树不知受何人所托，正在进行秘宝的研究，如今决定将秘宝交给革命派。杜尔科还首次找到了王泥喜的生父的照片。23年前，王泥喜的父亲奏介是一名音乐家，与杜尔科十分投缘，却不幸死于火灾。

众人出发前往仓院之里，发现博士居然在前日意外死去。他们在现场找到了传说中暗藏宝玉秘密的克莱因歌词，并在手提箱上提取到达兹的指纹。正在参选议员的政治家清木坚称博士手上的是他们家的祖传秘宝，而达兹此时也因非法入国而被扭送到拘留所。为了找回达兹的护照，他们返回研究室，并遇到了博士的孩子。这个自称“军曹”的家里蹲根本不出房门，操纵着带有摄像头与麦克风的飞行机械告诉王泥喜等人，自己父亲昨晚外出，已经把秘宝藏在某处。



移动：仓院の里	
现场调查	远处树下的画架
举证	对ハルミ举证“光るコケ”
对话	与ハルミ对话，发现“看破”点
看破	指定ハルミ托手肘的左手拇指部分，对白至“ミタマ山のどこかに”时看破 絵に描かれた博士らしき人物とは? 【选择】左边那个黄绿相间的物体  これは博士だ。この证据品で证明できる! 【举证】レインコート
对话	完成剩余选项
解答疑问	ここは进むべきか、戻るべきか…… 【选择】先に进む （さて、引き返した方が……いいのかな?） 【选择】このまま进む
现场调查	中央的箱子、石碑、掉落在通道左侧的塑料瓶、通道右侧的木块、足迹、湖水、石碑后面的岩壁；之后会自动进入机关盒的详细调查（中部的图画、顶部的绿色按钮）

解答疑问	このカラクリ箱を解くために、役立ちそうな…… 【举证】研究ノート
机关盒的打开方法	※按照博士研究笔记中的歌词，从上往下将机关设定为特定的图案即可 ①龙虎之争的图案 ②蝴蝶与御魂的图案 ③龙一半与虎一半的图案（变为一群人跪拜始祖） ④始祖对某人施以力量的图案 
对话	与ドゥルク对话，完成所有选项
现场调查	木块、塑料瓶、石碑、箱子、画面上方的岩壁；水位进一步上升后，调查洞口
解答疑问	この证据品を见れば、秘宝がドゥルクのものだって…… 【举证】秘宝の让渡证
对话	与ナルホド对话，完成所有选项
解答疑问	（オレは……） 【选择】任一选项

剧情 重逢绫里春美并看破她的隐瞒后，王泥喜得知博士昨晚秘密前往了御魂山的某个洞窟。王泥喜与杜尔科被不明人士推进洞窟深处的仓院遗迹，成功按歌词提示打开机关盒，得到了始祖宝玉。杜尔科猜测是王族为了某个巨大阴谋而将宝玉盗出克莱因王国，说不定这正是革命的关键，也是挽救那由多的契机。交谈间，洞窟内的水位忽然上升，危急之际杜尔科救下了不会游泳的王泥喜，并成功回到了仓院之里与达兹等人会合。

没多久，政治家清木就控告他们盗取了清木家的祖传宝物“水晶球”。而更让人吃惊的是，成步堂龙一居然成了清木家的顾问律师。围绕这一宝物的所有权，王泥喜不得不与成步堂在法庭上展开对决。



法庭第一日

アカネ的证言：～博士の正体～	
威慑	证言：例の家宝も博士が清木家から盗んだものだと……
指出矛盾	证言：例の家宝も博士が清木家から盗んだものだと…… 【举证】メールのデータ
解答疑问	ここでひとつ……质问に答えてもらいましょう。 【选择】诞生日は?

キヨキ的证言：～清木家の伟大なる历史～

指出矛盾	证言：これはその礼として、绫里供子が当时の都の…… 【举证】研究ノート
解答疑问	秘宝が日本制でないコンキョとは? 【指出】底座上的花纹
	どうだろう。この状况を变えられる证据品は…… 【选择】ない

キヨキ的证言：～革命派の犯行～

威慑	证言：ダッツを见たのは博士の家を通りがかった时……
解答疑问	この发言、重要なのですか? 【选择】重要
威慑	证言：アイツはあわてて博士の家から飞び出して……
解答疑问	この发言、重要なのですか? 【选择】重要
指出矛盾	证言：まさか博士が死んでるとは思わず、通报し…… 【举证】研究室の现场写真

グンソウ的证言：～事件前后のこと～

指出矛盾	证言：ロウジョウ作战を决行していたため现场は…… 【举证】军曹のラジコンヘリ
心灵探测	对白进行至“ダッツは家を出た后も……”时指出“惊讶（黄）”的感情
解答疑问	ダッツさんを见た时より、父亲の死を知つた时の惊きが小さい理由は。 【选择】事前に现场を见ていた
心灵探测	对白进行至“その前で、欢喜の笑みを浮かべる父上”时指出画面中的“火（炎）”
指出矛盾	证言：きっとその时父上は杀されたのだ。ワガハイが…… 【举证】始祖の宝玉
解答疑问	燃え上がる秘宝とそこに现れる始祖。これと关系…… 【举证】研究ノート
	秘宝を燃やし现れた女性と关系する所は? 【指出】文字“身焦がすほどの祈りにて～”的部分



剧情

这宗民事纠纷的原告为清木，他指控被告杜尔科盗取了绫里家赠送给清木家的家传之宝“水晶球”。经宝月搜查官调查得知，博士竟然是一名惯偷，为了研究曾盗挖大量文物。不过博士的电脑中还留有向清木本人汇报研究进度的邮件，表明博士并非秘宝的偷盗者，而且秘宝上的花纹为早期克莱因王国的御魂符号。

成步堂坚持秘宝是仓院之里的作品，并提出另一个疑点。博士的致命伤来自某种四角状的硬物，这分明是一起杀人事件。他随即告发革命派为了夺取秘宝而杀害博士，博士亲手所写的转让书不再具有法律效果。原告清木也称自己亲眼看到达兹从研究室匆忙逃走，随即发现了博士的尸体。除此之外，成步堂还要求传唤另一名重要证人。

博士的孩子“军曹”操纵的飞行机械登上证人席，证言却错漏百出，情绪失控。在心音的引导之下，军曹终于打破心理障碍，博士之女——坐在轮椅上的少女希尔妮雅终于现身。事发当晚，希尔妮雅在博士外出藏匿秘宝前听到争吵声，并看到达兹被赶出家门。而当她离开房间查看情况时，竟看到燃烧的秘宝中出现了始祖大人的身影。也就是说博士已经解开暗号，秘宝确实是克莱因王国的“始祖宝玉”。以火机测试之后，宝玉中果然出现了始祖大人的身影。而最让人震惊的是，她的“样貌”也被完整地雕刻了下来。

事已至此，原告清木竟仍不放弃，还威胁成步堂继续战斗。而成步堂在苦恼之下，只得强行指出因为大家没有得到灵力，秘宝就不是始祖宝玉。这个反驳实在过于勉强，哭笑不得的裁判长宣布暂时休庭。

キヨキ的证言：～ダッツの犯行～

威慑	证言：ダッツは背后からしのびより、博士を殴り……
解答疑问	あの。证言に追加してほしい情报があります 【选择】博士が本を读んでいたこと
指出矛盾	证言：博士は本棚の前で本を热心に读み込んで…… 【举证】博士の老眼镜
解答疑问	居眠りする博士が殴られていたという主张に、问题は…… 【选择】问题あり
	居眠りする博士を见たという证言はこの证据品と…… 【举证】研究室の上面图
	清木さんはどこから现场を目击したのか? 【指出】研究室内

解答疑问	犯行时、犯人がいた场所とは? 【指出】2楼（玄关下的走道）
	犯行现场がカフェスペ-スだという证据は、…… 【选择】ある
	博士がカフェスペ-スで死んだ证据は? 【指出】沾着咖啡的书
思考路线	仮に传说が正しいとして、これで暗号は解け…… 【选择】まだ解けてない
	死んだ人间がよみがえる。そんなことが可能なのは…… 【选择】灵媒する
	だとすると、暗号を解き灵力を授かるためには…… 【选择】灵媒师が必要
解答疑问	犯人がケ-スを落としたこととこの证据品は关系…… 【举证】ヒルネリアの证言书
	つまり……最后の证据品となるのは…… 【举证】佐奈树ヒルネリア



剧情

希尔妮雅在休庭时告诉王泥喜，自己在看到被灼烧的宝玉后陷入昏迷，醒来时居然有人在推她的轮椅，吓得她匆忙逃回房间，再也不肯出来。

庭审重开后，原告清木声称自己从窗外亲眼目睹达兹用行李箱砸死了在书架前看书的博士。这一证言却成为整个案件的转折，因为并未佩戴眼镜的博士不可能在当时阅读。清木慌忙更改证言，说博士当时正在桌子旁小睡，可这么一来，他的视线又该被书架挡住，无法看到杀害的瞬间。

只有清木身在研究室内的情况下，才有可能得知凶器是什么。王泥喜猜测犯人当时身在二楼，用行李箱砸死咖啡台旁的博士，之后移尸至书架，布置成被大量书籍压死的事故现场。尸体旁沾有咖啡的书籍也能证明这点，王泥喜准备告发清木为本案的真

凶，却遭到成步堂的阻止，原来清木为了解开秘宝暗号并贿赂某个“位高权重者”，竟以真宵的安全威胁成步堂。王泥喜在仔细思考后意识到，要真正地解开秘宝的暗号，必须依靠灵媒师的秘术，而能够做到这一点的，就只有真宵、春美以及克莱因的女王。既然如此，那位“位高权重者”就绝对不会让真宵出事。

这个事实终于让成步堂清醒过来。清木矢口否认杀人的事实，凶器的指纹想必也已经被他处理干净。但为了砸死博士，清木当时必然要将昏迷在二楼的希尔妮雅移开，轮椅把手上的指纹成为他犯罪的铁证。清木最终落网，革命派也成为始祖宝玉名正言顺的拥有者。杜尔科认为清木背后的人就是克莱因王族，而被事件黑幕绑架的真宵如今也仍在克莱因王国。

侦探第二日❶

移动：ガラン宫殿 王族居住区	
对话	与レイファ对话，完成所有选项
移动：留置所	
对话	与ドゥルク对话，完成所有选项
举证	对ドゥルク举证“始祖の宝玉”
移动：ガラン宫殿 アマラの灵庙	
对话	与アカネ对话，完成所有选项
现场调查	正面视角：棺材的详细调查（打开幕布调查棺材的钥匙孔）、始祖的壁画、棺材右边的香炉的详细调查（香灰中的宝石）
	左侧视角：棺材、血痕、坏掉的石像的详细调查（坏掉的石像、子弹，光标向上移动时出现在下方的发光物、勾玉碎片）、椅子的详细调查（椅子、绳子，光标向右移动时看到椅脚下的血痕，在绳子附近发现鲁米诺反应）、门上的幕布、墙上的笔画、尸体附近的详细调查（白线、匕首、手机、枪）
移动：ガラン宫殿 王族居住区	
对话	与ナユタ对话，完成所有选项

剧情 成步堂接到了来自黑幕——克莱因王国法务大臣因果的威胁电话，他以控制了杜尔科的“重要之人”为由，要求他独自带着秘宝到克莱因王宫交换人质。在御剑局长的全力协助下，众人抵达克莱因王国的王族居住区。伽蓝女王忽然命令亲卫队将灵庙重重包围，要将自己的丈夫拘捕归案。杜尔科要求她在人质交换结束后再做行动，之后独自走进了灵庙。十分钟后，灵庙内却毫无动静，众人一起冲进去时，竟看到身上染血的杜尔科手持匕首站在死去的大臣旁。王泥喜偷偷带走了落在现场的秘宝，真宵获救，杜尔科则因杀人的嫌疑而被捕。

众人分头调查。杜尔科告诉王泥喜与心音，他在进入灵庙后忽然意识模糊，回过神时已经满身是血地站在了尸体旁。而且他的罪名不光是杀害大臣，还有23年前暗杀女王一事。因有人在女王宅邸纵火，前女王天罗就此身亡，而身为她丈夫的杜尔科就是第一嫌疑人。当时仍是律师的他为自己辩护，却被指捏造证据。不得已之下，杜尔科只得逃走，这起暗杀事件的真相至今仍未判明。

经过调查，大臣案的现场完全就是个“密室”，情况几乎是绝望的。而更让王泥喜震惊的是，那由多检察官竟被女王指定为本案的检察官，这意味着，他将亲手将生父杜尔科送上断头台。



侦探第二日❷

移动：ガラン宫殿 谒见の间	
对话	与ガラン对话，完成所有选项
移动：市街地	
移动：ガラン宫殿 王族居住区	
现场调查	右侧的豪华房子
移动：ガラン宫殿 インガの寝室	
对话	与レイファ对话，完成所有选项
现场调查	地上的足迹、圆桌上的注射器、椅子上的纸条、椅背、雕像、隐藏金库、窗边桌子上的染发剂
解答疑问	ええっと……暗证番号になりそうなのは…… 【选择】レイファの诞生日
现场调查	打开的雕像
移动：ガラン宫殿 王族居住区	
对话	与ボクト对话，完成所有选项
现场调查	大臣房间入口处倒下的壶

剧情 另一方面，成步堂与御剑正要展开调查，却被伽蓝女王召见。女王认为大臣想要在获得灵力后夺取王位，所以才偷盗秘宝远送到海外研究，还蓄谋利用秘密警察暗杀自己。另外，前女王天罗正是她的王姐，在登基之前，伽蓝也曾担任法务大臣之职。而得知王泥喜是杜尔科的养子后，女王当即对身边的亲卫队下了某个命令。

无法相信父亲意图谋反的灵珐再次紧跟着成步堂。奇怪的是，一向陪在她身旁的老婆婆却在事件发生前后不见了踪影。一行人来到大臣的寝室，发现了一个以灵珐的生日为密码的隐藏金库，里面居然有针对伽蓝女王的暗杀计划与一位谜之女性抱着婴儿的照片。

大受打击的灵珐黯然离去。随后成步堂从博克特处得知，他的小狗曾因受惊冲进王宫夺走老婆婆的帽子，之后他偷偷入宫找狗，偷拍到女王举行灵媒仪式时的画面。

侦探第二日❸

现场调查	下水盖
对话	与ダッツ对话，完成所有选项
现场调查	桌子上的文件、法律书籍、墙上的照片
举证	对ダッツ举证“アマラ暗杀事件について”
	对ダッツ举证“父の写真”
对话	与ダッツ对话，完成追加选项
移动：留置所	
对话	与ドゥルク对话，完成所有选项
举证	对ドゥルク举证“赤い蝶のペンダント”
对话	完成追加对话，发现“看破”点
看破	指定ドゥルク的左手肘至手腕的部分，对白至“今は亡き妻アマラのみだ”时看破
	この写真の女性は、この人じゃないか? 【举证】女性の写真
	写真が23年前のものではない理由は? 【指出】左边的法律书籍
对话	完成解锁后的选项
举证	对ドゥルク举证“女性の写真”
对话	完成剩余选项
移动：ジ-イン寺院前	
对话	与ナユタ对话，完成所有选项
移动：ガラン宫殿 谒见の间	
对话	与ガラン对话，完成所有选项
举证	对ガラン举证“女性の写真”
对话	完成剩余选项
移动：旧・サ-ドマディ法律事务所	
对话	与ナルホド对话，完成所有选项

剧情 王泥喜与心音被伽蓝女王的亲卫队追得四处逃窜，不得不躲进下水道的隐藏基地中，并与成步堂二人会合。将始祖宝玉交给达兹后，王泥喜再次回到拘留所。通过大臣金库内的那张照片，王泥喜发现前女王天罗竟仍然在生，而杜尔科也早知此事！据说，他在23年前曾一度带着被监禁的天罗私奔，却很快被伽蓝抓了回去。那由多之所以对王族惟命是从，也许就是因为母亲受制于人。临走前，杜尔科忽然坦白，自己已命不久矣，而王泥喜将在明日的法庭承受一个“难以接受的真相”。

因首领被捕，王国内开始出现由革命派支持者掀起的大规模抗议行动。在如此剑拔弩张的情况下，他们迎来了审判杜尔科的法庭。



法庭第二日❶

ドゥルク的证言：～事件の弁明～	
威慑	证言：気が付くと、血まみれのナイフを持って立って……
指出矛盾	证言：现场に第三者がいた可能性は、ないのかもしれん。 【举证】ナゾの血痕
解答疑问	この血痕の正体。それは…… 【选择】真犯人の血痕
	第三者が隠れていた场所とは? 【指出】中央的棺材
	大臣が杀害されたのはいつなのか? 【选择】ドゥルクが灵庙に入る前

レイファ的证言：～事件前后に目击したこと～	
威慑	证言：あれは午后2时半ごろのこと。灵庙に向かう父さまを……
	证言：父さまはヒメイを上げた后、青い颜で部屋から飞び出して……
解答疑问	もっと追及してみようか。どうしよう? 【选择】とことん追及する
指出矛盾	证言：2时ごろから中庭を眺めていたが、父さましか见て…… 【举证】ボクトの证言书
解答疑问	（……まさか、レイファさまの心当たりって……） 【选择】バアヤがどこへ消えたか
	大臣が悲鸣を上げた理由。それは…… 【选择】バアヤに袭われた
	大臣の死体が私室から移动された可能性は…… 【选择】ない
	大臣が背中を刺されたことに、气が付かなかった理由…… 【举证】痛み止めの注射
	（どうする？） 【选择】弁护を续ける
	真犯人の存在を示す新たな证据品は…… 【选择】ない
	真相を明らかにするために、谁の协力を求めるというのです? 【选择】レイファ・パドマ・クライン
	己の命をかけてでも、レイファを信じて托宣を赖むというのか? 【选择】お愿いする

剧情 成步堂与王泥喜二人背负着“辩护罪”的压力走进法庭。庭审刚开始不久，伽蓝女王就以那由多心存犹豫为名，亲自成为本案的检察官。考虑到本案的被害者是灵珐的父亲，那由多与裁判长提请不执行托宣仪式。但在伽蓝的强迫下，灵珐还是勉强起舞，最终脸色发青地昏倒在地上。

在没有托宣的情况下，庭审继续。案发现场为密室，但却出现了不明的血迹，并被刻意擦去。王泥喜认为这有可能是真凶留下了血迹。然而经检验证实，血迹竟然来自毫无外伤的杜尔科！考虑到他命不久矣的说法，王泥喜猜测这是他吐血后留下的痕迹。之后辩方又提出新的可能性，说不定大臣在杜尔科进入灵庙之前就已身亡。但下午2点半左右，灵珐亲眼看到被害者离开自己的寝室，然后走进灵庙，之后谁也没有出现在附近。可实际上，博克特的小狗在那个时候叼走了老婆婆的帽子，说明老婆婆当时也在庭院内，之后还走进了大臣的寝室。王泥喜怀疑当时的大臣注射了治疗腰痛的麻醉型强力止痛药，因此受刺后并未察觉，直到移动至灵庙才拔掉匕首，失血而死。

辩方并没有任何证据能够证明这一假设，目前就只有灵珐的托宣还能够引出新的情报了。残酷的死亡体验让人痛苦，但为了找出父亲亡故的真相，灵珐还是鼓起勇气，再次举行了托宣仪式。



御魂之托宣	
指出矛盾	托宣：警戒して待ち构える父さまの耳に、ドゥルクの声が…… 【指出】第3个画面的男の声（听觉）
解答疑问	大臣が闻いた第三者の声の正体。恐らくそれは…… 【举证】灵庙の现场写真
	大臣が闻いた男の声の正体を示すものは? 【指出】手机
指出矛盾	托宣：父さまは电话先の声を闻いていた。宫殿内に配置した…… 【指出】第3个画面的ライオンの鸣き声（听觉）
解答疑问	このライオンの声が闻こえてくる电话先は…… 【选择】クライン王国・市街地
	（どうだろうか？电话先がどこだったか。重要かな？） 【选择】非常に重要
	あの破裂音の正体は、何だというのじゃ? 【举证】ボクトの证言书
指出矛盾	托宣：午后3时ごろのこと。父さまは人质交换のため灵庙を…… 【指出】第5个画面的爆发音（听觉）
解答疑问	事件が午后3时だという主张とムジュンする证据品とは? 【举证】ボクトの证言书
	大臣が见た映像に、颜が映らない原因を说明する…… 【举证】大臣のメモ账
	レイファさまが见た大臣の正体…… 【选择】灵媒された姿

剧情 被害者死前的记忆中不但出现了痛觉，甚至还亲眼看到面目不清的杜尔科身影。尽管止痛药的可能性被否决，王泥喜却认为被害者死前表现得过于悠哉，还正用手机与身在市区的部下谈话。并且手机中传来了达兹的道具爆裂声与笑声，这正是博克特的小狗被吓走的时间，也就是杜尔科进入灵庙前一个小时——下午2点时发生的事。这个时候的杜尔科正与众人一起行动，托宣中的杜尔科绝非本人。

实际上在当日下午2点，女王正在进行重要的灵媒仪式，灵庙附近的警备变得薄弱。而且被害者患有脸盲症，他只能看清人物脸部以外的特征。王泥喜指出，犯人有可能偷偷潜入灵庙，并穿上杜尔科的服装杀害大臣，再利用他无法识别脸部的特点，在托宣里将杜尔科塑造为凶手。而灵珐在2点之后看到的被害者，或许是某位灵媒师施展附体术后的被害者。辩方要求传唤当时在场的灵媒师真宵，对这一可能性进行确认。





法庭第二日②

マヨイ的证言：～大臣の灵媒について～	
威慑	所有证言
解答疑问	大臣を灵媒したという证据が、あるのでしょうか?
	【选择】もちろんある
	绫里真宵が大臣を灵媒した证据……
	【举证】宝石
	大臣を灵媒した可能性のある人物とは……
	【举证】バアヤ

バアヤ的证言：～灵媒なんかできやしない～	
指出矛盾	证言：アマラさまが死んじまったからねェ。灵媒师も……
	【举证】女性の写真
解答疑问	杀害されたと思われていたアマラさまは、この人……
	【举证】バアヤ

アマラ的证言：弁护人の推理はタワゴト	
威慑	所有证言
解答疑问	アマラ样が、现场から姿を消し去った……
	【选择】灵媒をした
指出矛盾	证言：この事件の被害者は大臣さまだけ。灵媒できる死者はいなかった……
	【举证】ナゾの血痕
解答疑问	アマラさんが灵媒した人物……
	【举证】ドゥルク
	犯人がドゥルクの遗体を隐した场所は?
	【指出】中央的棺材
	犯人がドゥルクの遗体を隠した場所は?
	恐らく……その时ドゥルクは……この人……
	【举证】绫里真宵
	真宵さんに变わってドゥルクを灵媒するためにこの人……
	【举证】アマラ

剧情 休庭时杜尔科在达兹的帮助下逃了出去，理由是妻子天罗可能会有危险。派人追捕杜尔科后，庭审再度开始。真宵表示自己并未使用灵媒附体，而且她根本不知道被害者的真名。因为现场留有被害者同款服饰曾被烧毁的痕迹，说明有人在进行灵媒后穿上大臣服装从寝室走向灵庙，之后销毁了证据。既然真宵无法做到，那另一个有可能做到这件事的，就是曾进入大臣寝室的老婆婆了。

此时才终于出现的老婆婆又称自己绝不可能做到。因为在这个国家里，惟有克莱因王族的伽蓝与天罗能够使用灵媒附体。知晓天罗仍然在生的王泥喜当场指出，老婆婆说不定就是前女王天罗假扮而成的。无法对天罗使用灵媒附体的伽蓝不得不承认了这个事实，老婆婆也解除了伪装。接下来的疑问，就是天罗如何从只有被害者尸体、真宵以及杜尔科的密室中逃脱。灵媒师最大的武器自然是附体术，王泥喜猜测，当时活着走出密室的2个人中，有1个是附体后的天罗。

回想起现场留下了的杜尔科血迹，王泥喜终于明白了他自称命不久矣的原因。明知自己死亡并被爱人附体的杜尔科到最后也没有说出真相。而在灵庙上锁的棺材内，果真发现了杜尔科冰冷的尸体……悲痛不已的王泥喜几近崩溃，回想起养父的教诲，他终于还是重新振作，继续寻找本案的真相。

解剖认定，至少在3日前便已死去杜尔科的胸口中了3发子弹。也就是说，出现在日本并与王泥喜见面的杜尔科当时已经身亡，是由真宵附体而来的。真宵被绑架为人质后不久，杜尔科很快找到了灵庙，大臣在枪杀他后匆匆离去。濒死之际，杜尔科希望真宵能施展附体，让他与王泥喜见最后一面。

アマラ的证言：～证据などありません～	
威慑	证言：しかし、あなたの推论を立证する证据など……
解答疑问	（さて、どうしようか？）
	【选择】现场にいたと证明する
指出矛盾	证言：わたくしが现场にいた证据……。そんなものが……
	【举证】赤い蝶のペンダント
解答疑问	ある证据品で、これがドゥルクのものではないと……
	【举证】ドゥルクの死体写真
	赤いペンダンとがドゥルクの物ではない证据。
	【指出】左手边的蓝色项坠
	（まだ审理を……续けるべきなのか？）
	【选择】审理を续ける
	この事件で、まだ明らかになっていない事实とは?
	【选择】事件の动机
看破	指定左手的中指，对白至“午后2时。灵媒の仪”时看破
解答疑问	ガラン检事ではないのなら、この写真の……
	【举证】アマラ
	ある人物のアリバイが崩れることに……
	【举证】ガラン

剧情 王泥喜告发天罗在下午2点于灵庙杀害大臣后，灵媒附体为大臣的模样并在2点半出现，之后在灵庙内对附体为杜尔科的真宵强行除灵。她继续使用灵媒能力，附体为杜尔科并与真宵一起活着离开了密室。王泥喜提交证据，在大臣案现场发现的红蝶项坠上带有天罗的指纹。之后天罗竟直接承认了自己杀害大臣的事实，杀人动机是为了防止大臣获得灵力后谋权篡位。然而王泥喜却透过博克特偷拍的女王照片发现了更惊人的事实，事发当时在邻国国王眼前举行灵媒仪式的并非伽蓝女王，而是姐姐天罗！这么一来，前女王天罗就有了充分的不在场证明，伽蓝反而充满了疑点。

伽蓝的亲卫队突然发难，竟对正打算坦白真相的天罗开枪。倒地昏迷的天罗被紧急送往医院救治，而事态也再次陷入僵局。



法庭第二日③

ナユタ的证言：～自白～	
威慑	证言：母上は拙僧をかばっていたのです。すまないことを……
解答疑问	ナユタ。お前は……
	【选择】バアヤの正体を知っていた?
指出矛盾	证言：アマラさまと再会したのは15年前。ドゥルクが母上……
	【举证】女性の写真
解答疑问	15年前の写真に写ったありえないものとは
	【指出】婴儿
	15年前にドゥルクとアマラさんの间にできた子供の名前……
	【举证】レイファ・パドマ・クライン
	お前はバレることが不都合な“兄妹の弱み”を……
	【举证】アマラ暗杀事件について
	お前の中に残された希望……この证据品が……
	【举证】ドゥルクの弁护士バッジ
	23年前の事件について、新たな事实を提示できる……
	【举证】父の写真

剧情 庭审再开时伽蓝镇定自如，毫无怯意。因为那由多已经向检方自首，称自己为了保住伽蓝的王位而杀害了大臣，之后母亲天罗又为了保护他而利用灵媒能力伪造现场。王泥喜根本不信他这番说辞，可天罗与那由多甘愿牺牲到这个地步，究竟是为了保护什么人？那由多告诉王泥喜，在15年前天罗被杜尔科带走时，他就发现了母亲仍在生的事实。但杜尔科却曾亲口说过，他是在23年前带天罗私奔的。

王泥喜终于发现了这个矛盾的关键之处，若私奔是在23年前，天罗照片中的婴儿自然就是那由多；但若是15年前，这个婴儿就是他们的第二个孩子——灵玹公主了。如果被民众知道其父亲是一名犯罪者，灵玹很可能被驱逐出王族。为了保证灵玹能够登上王位，天罗与那由多才会对伽蓝言听计从。只有洗脱杜尔科在23年前纵火的嫌疑，才能够打破这个不停替罪的僵局。而在23年前，王泥喜的父亲奏介是惟一一个死在女王宅邸中的人。只要让灵玹为其进行御魂之托宣，就能将23年前的一幕重新呈现！



御魂之托宣

指出矛盾	托宣：现场で发见されたライター–から、ドゥルクの指纹が…… 【指出】第4个画面，在上方某物品上反射出来的手（视觉）
	托宣：しかし指纹が事后工作だとすると、ライター–の持ち主…… 【指出】第4个画面，带有纹身的手腕被反射出来时，指出那只手（视觉）

解答疑问	この证据品を见れば、映像に映った人物の正体が…… 【举证】灵庙的现场写真
	人目に付かず血まみれの服を隠せた场所は？ 【指出】灵庙
	
	犯人はどこにドゥルクの服を隠したのか？ 【指出】中央的棺材
	この服が大臣杀害时に使われた证据とは？ 【指出】左手臂附近的血迹
	
	これは、この人物の血痕だと…… 【举证】インガ
	ガラン以外の人物が服を隐した可能性は、あるのだろうか？ 【选择】ない
	（どうする？ガラン女王を告发するか？） 【选择】告发する
思考路线	ガランを打ち倒す键……もし残されているとしたら？ 【选择】始祖の宝玉
	真宵さんを诱拐しても大臣は始祖を灵媒できなかった…… 【选择】始祖の名前がわからない
	秘宝にこだわる理由……思い込みを舍てて、ストレートに…… 【选择】灵力を手に入れるため
	灵媒ができないとしたら、ガランは…… 【选择】王の资格を失う
解答疑问	あなたの求めた证据品で、今すぐ…… 【举证】始祖の宝玉
	これは、ドゥルクの实の息子であるお前が…… 【举证】ドゥルクの弁护士バッジ

剧情 23年前的纵火案中，警方在现场的火机上查出了杜尔科的指纹。然而在托宣画面内，犯人的手上分明带着手套，并且衣袖上纹有特殊图案，明显是法务大臣独有的服饰。而当时的法务大臣，正是现任女王伽蓝。得知这个可能性的那由多愤怒难耐，撤回了自首宣言。王泥喜立刻告发伽蓝女王为杀害大臣的真凶。

真相大白，知晓杜尔科尸体被藏在灵庙内的凶手换上了尸体的服装，在杀害大臣后又将服装穿回到尸体身上。因此在杜尔科的尸体上还留有大臣的鲜血。而灵庙棺材的钥匙由王族严密管理，在大臣已死的情况下，只有伽蓝能够将服装锁回棺内。铁证之下，伽蓝再无可辩解。

然而伽蓝强大无比的女王权力却不可动摇，只有当场将她轰下王座，王泥喜才有可能扭转劣势。他拼命思考，不知道始祖真名的大臣为什么要想尽办法找出始祖的样貌？伽蓝又为何要让天罗活到现在，并由她代替自己举行灵媒仪式？

在克莱因王国，没有灵媒能力的人是没有资格登基成王的。

答案近在眼前，王泥喜当场要求伽蓝使用灵媒能力。果不其然，伽蓝根本没有灵力。失去了一切的她陷入癫狂。23年前，醉心于权力的她纵火并监禁了天罗，登基为王，被欺瞒的天罗也一直在暗中协助她。15年前，杜尔科带天罗私奔并诞下灵玹，得知丈夫并未背叛自己的天罗这次又因灵玹而不得不听从伽蓝的命令。

杜尔科父子终于洗清了所有嫌疑。灵玹公主即将成为克莱因王国新一任的女王，由恢复王族身分的兄长那由多在旁摄政。而成功抢救回来的天罗也会继续协助还无法使用附体术的她。为了未来的法制改革，那由多请求王泥喜留在克莱因王国，继承杜尔科的律师事务所。但总有一天，他会再次回到日本，与众人重逢……





DRAGON QUEST HEROES II
ドラゴンクエストヒーローズⅡ
双子の王と予言の終わり

俗称“DQ无双”的《勇者斗恶龙 英雄集结》，如今已经推出了第2作。相比前作，第2作不仅有着全方面的提高，而且还对应PSV平台，对于苦于没有大作可玩的PSV玩家来说有如久旱逢雨。而且本作表现相当出色，远比此前PSV上的几作《无双》要好，本文虽然以PS4版为基础制作，但所有内容均适用于PSV版。过多的赞誉之词就不多说了，赶紧让我们开始新的冒险。

文 纱迦 美编 咕噜

PSV	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	Square Enix
ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の终わり	日版	1～4人
2016年5月27日	对应PSVTV/交叉游戏/交叉存档	7344日元
A·RPG 动作角色扮演		本文对应游戏版本：1.05

勇者速成讲座：入门篇

菜单说明

由于“《DQ》系列”照顾低龄日本玩家的传统，游戏中的汉字很少，取而代之的是满屏的假名。本文作为日文版的攻略，在攻略的一开始，首先要为大家介绍一下游戏中各项菜单的含义。

标题菜单



和历代一样，首先玩家要作成被称为冒险之书的存档。之后进入游戏时，会有5个关于冒险之书的选项，其含义具体如下：

冒险をする	读档
冒险の书をつくる	创建新档
冒险の书を消す	删除存档
冒险の书を共有	上传或下载存档
特典を受け取る	取得特典

地图菜单

在城镇中按△或START键即可调出以下菜单：

选项	含义
スキル	技能
そうび	装备
もちもの	查看所持物
つよさ	查看角色情报
せんれき	查阅战历（7种图鉴）
さくせん	作战（说明、设定等）
时空の书	联机游戏
ルーラ	使用传送魔法



在大地图中按△会调出同样的菜单，但多了“**アクション一览**”（确认角色的出招指令）。

在任务中按下△会调出作战菜单，只有**もちもの**、**つよさ**、**アクション一览**、**せんれき**、**さくせん**和**リレミト**。**リレミト**是退出任务的指令，部分任务中选择**リレミト**会直接退回城镇。

スキル菜单	
选项	含义
スキルふりわけ	消耗技能点学习技能
とくぎじゅもんつけかえ	选择装备的特技和咒文
パーティスキルつけかえ	选择团队技能

さくせん菜单	
选项	含义
クエストかくにん	确认接受的任务
セリフいれかえ	设定联机游戏的台词
そうさ方法	选择操作方法（かんたん为简易，ガッツリ为标准）
せってい	设定选项（从上往下依次是系统、镜头、音量）
游ひ方のヒント	游戏提示
マニュアル	教学说明

设定选项中的系统设定有几项比较有用，单独解说一下。注意**する**为开启，**しない**为关闭，更改后还要选择**けってい**才能确定。

オ-トセ-ブ：开启后游戏会自动存档。如果关闭的话必须手动到教会存档。

ネットワ-ク接续：非联机状态下选择开启，会不时出现联网提示，比较麻烦。

必杀技の演出：是否跳过必杀技的演出动画。

ダメ-ジ表示：开启后敌我双方受到攻击后都会如RPG游戏那样冒出具体伤害值。

操作ガイド表示：战斗中是否显示操作说明。

键位说明

以下为战斗键位的说明。游戏中可以选择两种操作方法，选择简单操作（**かんたん**）时，系统会自动帮助玩家出招。选择**ガッツリ**即为下文所述的正常操作。



键位	说明
点击屏幕左侧	更换操作角色
L	防御/受身/视角复位
R+□/△/×/○	发动咒文/特技
R+方向键	←/→选择回复道具，↑使用
点击右屏幕	回避
方向键	←/→选择怪物同伴，↑召唤，↓↓丢弃
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角/切换锁定目标
点击屏幕右下	锁定/解除锁定
SELECT	切换地图
START	调出菜单
□	攻击1
△	攻击2
×	跳跃
○	蓄气/爆气（气槽全满时）/发动必杀技（爆气状态中）/调查

爆气和沸腾

在战斗中当玩家攻击敌人或吃到特定回复道具时，左下方角色头像旁的弧形槽就会涨长。这条槽被称为**テンション**槽，俗称必杀槽。本作中，按住○键并不能蓄气，而是进入沸腾（**たぎり**）状态。沸腾状态下角色的攻防能力小幅提升，MP回复加速。而在沸腾状态下按住○键不放，可以快速回复HP。



当气槽蓄满之后按○键即可爆气，此状态下爆气角色处于无敌状态，免疫所有异常状态，同时攻击力上升，MP不减。在爆气状态中按○键即可发动威力巨大的必杀技，必杀技发动后强制解除爆气状态。如果不主动发动必杀技，当爆气状态结束时也会自动发动必杀技，所以一般情况下没必要主动使用必杀技。如果觉得爆气后的必杀比较浪费时间，可以在爆气即将结束前换人，这样变为NPC的同伴就不会使用必杀技了。

大地图

和前作相比，本作有了大地图的设定，加入了更多的探索要素。游戏中各个区域是通过数个大地图连接起来的，不再像过去那样只能以传送的方式在地图上点选。在大地图上玩家可以在非战斗姿态状态下移动，此时点一下右屏幕即可开始奔跑。如果玩家主动攻击，或是遇到比较强的敌人时（敌人头上会显示名字和血槽），玩家操作的角色会自动拔刀进入战斗姿态。在遇到这种敌人时，如果能在较短的时间内将其击败，那么就会获得速胜奖励（**ラッシュボ-ナス**），获得的经验值增加。

战斗姿态中无法奔跑，不过所谓的“比较强”是相对的，当玩家等级提升后，遇到原本强制拔刀的敌人也不会拔刀，相反敌人倒有可能转身逃跑。处于战斗姿态时，如果附近没有强制拔刀的敌人，那么经过一定时间后就解除战斗姿态。如果身边完全



没有敌人，则会立刻解除。非战斗姿态时，HP和MP能够高速回复，而战斗姿态中只有MP会缓慢自动回复，回复速度与角色的魔力值有关。

大地图上会有发蓝光的道具点，玩家靠近后即可获得1个道具。部分地图还有天气变化，在所有地图遇到过所有天气还有个奖杯。大地图的特定地方还会出现地图BOSS，其特征是受到攻击就会进入强制战斗，战斗区域是封闭的，无法逃跑。另外玩家还有可能遇到名字中带有**やんちゃ**的淘气怪物，这种敌人会比普通版强出不少，经验也高得多。将全部淘气怪物击破还有个奖杯，是最麻烦的奖杯之一。

换人

在战斗中玩家点击屏幕左侧即可切换操作角色，顺序按队伍构成而定。未控制的角色由AI操作，从实际游戏表现来看，AI的表现还是一如既往地不可信任。但AI也有一些优点，例如受到伤害会减少等等。

本作新增了团队连击（**パ-ティコンボ**）这一攻击方式。使用的方法是按住R键的同时，点击屏幕左侧。这样换出来的角色首先会展开攻击。团队连击的攻击方式和效果因人而异，不过会消费MP，MP不足时无法发动。发动100次团队连击有一个奖杯，难度不大。

回复石和世界树之叶

回复石（**ホイミスト－ン**）是前作就有的技能，这次游戏对其进行了简化，改为每次出战时回复石使用次数自动回复到最大，效果是全员HP回复。回复石的使用方法是按住R不放，再按↑键。回复石的使用次数和效果可以提升，除了特定剧情外，主要是通过完成特定任务来进行提升。**いやしのチカラを求めて**系列任务能提升回复石的效果，一共有3个；**いやしの石を求めて**系列任务能提升回复石的使用次数，一共有2个。

世界树之叶是用来复活死去同伴的道具，每次战斗可以携带4个，同样是出战时自动补满数量。本作去掉了前作中零消耗使用世界树之叶的技能，改为低几率零消耗，必须配合饰品才能提高几率，让战斗的难度增加了不少。

传送

本作依然有传送魔法**ル－ラ**，但游戏把传送机制彻底修改了。这次的战场上不再有传送点，传送点仅分布于大地图上。游戏中的传送点以石碑形式出现，名为**いざないの**石碑，一开始是红色的，只要靠近后按○键调查即可开启，开启后变为蓝色。



和8代一样，如果在头顶有遮挡的地方使用**ル－ラ**，则众人会一头栽下来。这个设定在大地图上也存在，不过大地图上使用传送时必须玩家全队处于非战斗状态。

怪物硬币

在战斗中打死敌人后，有几率出现对应的怪物硬币，获得之后按↑键可以将其召唤出来。怪物硬币的种类会显示在画面的最下方，不同的硬币占用的空间也不一样，当超出格子容量时不能获得。玩家可以用←/→选择种类，按↓↓来丢弃已获得的怪物硬币从而腾出空间。怪物硬币格子的上限需要通过做任务来增加，任务名是**コインケ－ス**性能**アップ**，一共有3个。

怪物硬币按用途可以分为3类，一种是支援型（**サポ－ト**），显示为红色。召唤出来的支援型怪物会作为同伴一直存在于场上，此时对应的怪物硬币不会消失，而是改为显示怪物的血量；另一种是辅助型（**アシスト**），显示为蓝色。这种怪物召唤出来时会发动强大的能力，例如超高的攻击力或是异常状态攻击，但发动完之后就会立刻消失；第3种是新加入的变身型（**ヘンシン**），显示为黄色。发动后玩家会变为怪物，此时□、△、○会对应不同的攻击方式。变身型怪物同伴十分强大，不过发动后变身槽会高速减少，受到敌人攻击时更是加大消耗，减为零时即会解除变身状态。变身不仅可以用来攻击，而且还能用于通过一些特定的地形。

全灭和返回

本作中，玩家如果不幸在战斗中全灭，会自动返回城镇的教会里。不过相对的，玩家此前获得的经验值、金钱、道具全部都会保留下来。无独有偶，战斗中选择**リレミト**可以退出战斗返回城镇，这种情况下获得的经验值、金钱、道具也会保留下来。

如果玩家在任务中全灭的话，在自动返回前，玩家可以选择是否要从任务的一开始重新来过，这种情况下也能保留之前的收获。不过对于连战型战斗而言，重新来过等于是整关重打，还是比较花时间的。

魔扉

游戏中的魔扉类似于《无双》中的据点，如果不能快速打倒看守魔扉的番人（类似于据点兵长），那么敌人将不断出现。因此大部分情况下玩家都要以优先消灭魔扉的番人为首要目标。不过随着剧情的推移，充当番人的敌人也会越来越强，最后甚至会出现龙之类的强敌。

勇者速成讲座：成长篇

能力解说

和《DQ》一样，本作中主人公们的能力也是用假名来表示的。首先来学习一下这些能力的实际用途。

原文	含义
さいだいHP	最大HP。当HP变为零时角色阵亡，进入等待救援的状态
さいだいMP	最大MP。MP会随时间而少量回复
こうげき力	攻击力。提高攻击对敌人造成的伤害
しゅび力	守备力。减少受到敌人攻击时的伤害
魔力	提高咒文对敌人造成的伤害，以及MP的回复量
ちから	力。影响攻击力
みのまもり	守。影响守备力
かしこさ	贤。影响魔力
きようさ	器用。影响会心一击的发生率

本作还加入了熟练度的设定，笔者会在后面进行解说。熟练度的诸多效果中，也包括能力的提升。游戏中各角色的能力值是简单的加法，攻击力即为角色的力值+熟练度带来的攻击力加成+武器/防具/饰品提供的攻击力加成，其他数值也是同样算法。

升级和技能点

升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。技能点在本作中十分有用，通过菜单中的**スキル→スキルふりわけ**可以学习各种技能。技能以图表的形式出现，技能在初期不会全部开放，要随着级别的提升来解锁，也有需要习得前置技能才会开启的技能。

从实用性方面来说，首先应该习得的是各角色的特技/咒文，这些会在战斗中起到很大作用。之后是爆气相关的技能，包括延长爆气时间，加速气槽增长等等。数值栏的技能初期全部只需要3个技能点即可习得，花上很少的点数提升能力也是不错的选择。然后再习得强化特技/咒文的技能即可。部分珍贵的专用技能要果断习得。



本作中两位主人公加入了转职的概念，不同职业的技能并不共通，但每个职业都有数项技能标明“**すべての**职业で有效”，这种技能学习之后适用于所有职业，一般都是基础数值的提升。

装备

装备是角色扮演游戏中的重要环节。本作的装备主要通过在商店中购买和与徽章王交换获得，部分任务也会赠送一些装备。装备可以分为以下4类：

武器：影响攻击力和防御力，每个角色使用的武器种类是固定的。

盾：只有部分角色可以使用，可以提升防御的效果。

宝珠（オーブ）：提升守备力的宝珠，同时附有咒文耐性等多种效果。

饰品（アクセサリー）：每个角色可以装备3个饰品，效果丰富多彩，还可以进行强化。

随着剧情和任务的推进，商店中出售的装备会越来越好，价格也会越来越高。玩家可以选择将不用的装备卖掉，注意在出售画面中，标有E字的代表当前装备中的物品，而这种物品也可以卖掉，一定要注意不要卖错了。

团队技能

团队技能顾名思义，是装备后全队都能享受的技能。团队技能是当武器熟练度达到5级时学会的技能，等于说每种武器都有4种团队技能。有多名队员使用同一武器时，以熟练度最高的队员为准。

编号	入手方法
1	ゼビオン 区域1 C4上锁的宝箱
2	通关后，与ローザス森林地带E7的森の番人对话
3	累计换掉20枚小徽章
4	任务028的奖励
5	任务038的奖励
6	与暗の草原E8的いにしえの若者对话
7	名声5级的奖励
8	讨伐报告所达成一定成果后的奖励
9	通关后与试练のほこら的ガゴラ对话
10	通关后在灵峰レーゲンの战いG3发生剧情后获得
11	在交换屋换得

装备团队技能需要一定的点数，要想提高点数上限，需要找到名为绊の石的道具交给师范。上表是全绊の石的入手方法。

熟练度

每个角色对每种武器都有熟练度的设定，由于除两位主人公外的角色只能使用一种武器，因此这些角色都只有一种熟练度。而主人公的熟练度是根据武器种类而分开计算的。

熟练度提升后，该武器的伤害就会增加。当熟练度升级之后，在师范处还可以学会对应的效果。每种武器的熟练度最高为20级，等于是有20种效果。不过熟练度一开始只有15级，需要完成任务15后才能解除20级的封印。

熟练度的提升非常困难，不仅是需要使用对应的武器，而且还必须由使用该武器的该角色来击破敌人。队伍中非玩家手动操作的角色，在击破敌人时也会提升熟练度，但是指望NPC击破敌人实在是很不靠谱。因此要想把所有武器的熟练度练满是很花时间的事情。

转职

经典的转职设定是本作新增的，不过比预想中的规模要小得多。游戏中只有两位主人公才能转职，职业也只有7种。不过不同职业能使用的武器、特技、咒文不同，也算是做出了转职的特色。

不同职业的等级是分开计算的，玩家可以在没有任何损失的情况下任意转职，等于说每个职业只要安心练下去就可以了。而每种职业的能力也是分开算的，只有标记为全职业共通的技能是全员有效的。

游戏初期只有5种职业：战士、武斗家、魔法使い、僧侣、盗贼。战士、武斗家达到20级后，完成新追加的任务可以开启新职业战斗大师（バトルマスター）；魔法使い、僧侣达到20级后，完成新追加的任务可以开启新职业贤者。盗贼虽然没有上级职业，但20级后会开启盗贼之键的任务，也是必练的。

注意上级职业和盗贼之键的开启级别，仅限于玩家在游戏开始时钦定的主人公，剩下的另一位主人公与之无关。

勇者速成讲座：设施篇

本作的大本营在大部分时间都是ゼビオン，在这里拥有各种设施，方便玩家行动。全部设施均集中于进入ゼビオン的广场，以及旁边的两间屋子里。下面就为大家介绍一下这些设施，注意很多设施需要玩家将主线推进到一定程度才会开启。

武器屋

日式RPG必有的武器店，是游戏中武器的主要来源。不要小看了店货，除去随机性强的鉴定武器和少数在宝箱中获得的强力武器外，最好的武器都可以直接花钱买到。武器屋出售武器的种类与两个要素有关，一是剧情进展，二是まだ见ぬ武器のために系列任务。当玩家通关并做完まだ见ぬ武器のために その3后，武器屋的商品就会全部齐全。

当玩家获得鉴定武器后，可以在武器屋进行鉴定、复元和解体。具体我们会在后面的联机篇中进行介绍。

炼金屋

本作的炼金系统和8代及前作都大不一样，其作用是强化而非创造。玩家可以把获得的饰品在此进行强化，强化需要消耗对应的素材，越往后消耗的素材越夸张，而附加的能力也会越来越强大。

每种饰品强化到一定程度，就会需要某种饰品的“素”，这时炼金屋会追加解体系统，只要把这种饰品进行解体，即可获得两个该种饰品的素。しあわせのくつ属于特殊饰品，不能强化，也不能解体。

另一种特殊饰品是在联机模式中获得的しんぴのカード，笔者会在后面的联机篇中进行说明。

宝珠屋

本作并没有防具的概念，宝珠（オーブ）实际上就是防具了。宝珠屋出售的商品种类只与剧情相关，玩家通关后即可购买全部宝珠。宝珠除了能提供守备力外，有时还会附加一些特殊效果，因此不要光看守备力的高低来决定优劣。例如圣贤者のオーブ（守备力+125、魔力+30）就比账面数值最高的メタルキングオーブ（守备力+140）要实用。

交换所

本作新增的设施。在这里可以用自己的道具交换町民的道具。如果看到有感兴趣的交易，但手上暂时没有对应的道具，可以按□键先保留下来。点选交换时，可以看到自己剩余的道具数量。交换的秘诀是以多换少，只要町民提供的素材在玩家手里很少而町民需要的素材在玩家手里很多，那么先不用管自己到底缺不缺，直接换下来就对了。累计交换一定次数还可以获得一个奖杯。

任务所

游戏中记为**クエスト**所。这里会根据玩家的进度不时更新任务，3个选项从上往下分别是：领取任务、完成任务、取消任务。和前作一样，这是众多设施中最有用的一个，玩家记得没事多来看看。领取的任务可以任意取消，比如一些限时任务，如果觉得不可能完成，可以在这里取消后重新接。

教会

系列的经典记录点，本作也完美地继承了。不过游戏默认自动存档，所以教会的意义不怎么明显。当然在特定场合（如刷大成功）还是很有用的。教会有3个选项，从上到下分别是：存档、回到标题画面、上传下载存档。本作直接增加了回到标题画面的选项，十分人性化。

师范

这位大师会根据玩家的熟练度解放新的武器效果，或是开放团队技能。拿到的绊之石也可以在这里用来提升团队技能点数的上限。

マネマネ

这个鬼火其实是换装处。不过不光是能给角色换装，还能改变武器的外观。目前可换装的服装都是DLC。

转职所

为两名主人公转职的地方。一共有两个选项，第一项为转职，第二项为洗技能点。1点等于100G，支付后可以重新规划角色的技能点分配。



リッカの宿屋

这是在线模式的入口，另外也可以领取道具。进入之后从上到下5个选项依次为：进入时空迷宫、帮助朋友进行故事模式、以现在的队伍进入时空迷宫、改变在线名称、领取道具。具体笔者会在后面进行说明。

酒场

和历代一样是编成队伍的地方。玩家每次只能选择4名角色上场，其中一人固定为玩家选择的主人公。在队伍中的同伴获得的经验值是相同的，而在酒场里未能上场的同伴只能获得50%的经验值。

徽章王

徽章王（小徽章交换）是“《DQ》系列”的经典要素之一。玩家在游戏中可以获得不少小徽章（**ちいさなメダル**），在此可以用小徽章向他交换各种珍贵道具。徽章王手里的好货十分之多，包括实用武器、珍贵的素材以及炼金配方等等。

小徽章的主要来源包括：宝箱、城镇里的瓶瓶罐罐、任务奖励、讨伐奖励、奖杯奖励等等。另外打倒很多敌人都有几率掉落小徽章，不过掉率感人。

讨伐报告所

讨伐报告所会根据玩家讨伐的怪物数量来给出奖励。每种怪物击倒一定数量，就可以获得一笔资金。而如果达到每种怪物的讨伐上限要求，则可以获得小徽章。



名声

在城镇中和名声**を求める**兵士对话，根据玩家获得的名声可以获得不同的奖励。名声在游戏中是隐藏数值，玩家只能在菜单中的**せんれき**中看到自己的名声等级。提升名声的方法包括但不限于：讨伐报告、打倒强敌、在大地图上营救NPC、完成任务。当玩家达到10级时即为最高级，会解除对应的奖杯，并获得贵重品**せんしのゆびわ**。

以下是全名声等级的报酬。

等级	报酬	说明
2	たびびとのオーブ	守备力+6
3	ときのすいしょう	素材
4	マジカルオーブ	しゅびカ＋81 魔力＋20
5	绊スト－ン	团队技能点+1
6	だいまどうのオーブ	守备力+100 咒文暴走率+3%
7	幻兽のホネ	素材
8	王者のオーブ	守备力＋123 ブレス耐性+8%
9	メタルのかけら	素材
10	せんしのゆびわ	贵重品

勇者速成讲座：任务篇

随着玩家流程的推进，任务所会出现一些新的任务，完成任务有多种多样的奖励，除少数高难度任务外，其他任务都推荐玩家第一时间完成，会对流程有很大帮助。部分任务有特殊的出现条件，在下面的介绍中都会说明。任务完成情况可以在**せんれき→クエスト**中查看。道具类任务可在**せんれき**的**そざい**中查看对象道具的掉落敌人。讨伐类任务可以在**せんれき**的**モンスタ**–中查看目标样子。

全任务的奖杯只要求完成001～039号任务即可，之后的任务全部是更新追加的，不影响奖杯。本文就不进行介绍了。



001 いやしのチカラを求めて その1

出现条件：マネマネ击破后
要求：上交1个**いやし**の原石
报酬：回复石的效果强化
说明：从**ゼビオン**来到**ロ–ザス**森林地带，很容易看到**キングスライム**，打死它就有机会获得任务道具。

002 いやしのチカラを求めて その2

出现条件：アトラス战后并完成001
要求：上交1个いやしの结晶
报酬：ホイミストーン的效果强化
说明：いやしの结晶可以通过击破ラオ荒野的アンクルホーン获得。

003 いやしのチカラを求めて その3

出现条件：通关后并完成002
要求：上交10个いやしの宝石
报酬：ホイミストーン的效果强化
说明：いやしの宝石可以通过击破暗の草原ラオ荒野的ウイングタイガー获得。

004 いやしの石を求めて その1

出现条件：进入ラオ荒野后
要求：上交1个小さなうろこ
报酬：回复石的使用回数+1
说明：小さなうろこ可以在干掉バトルレックス、リザードマン后获得。

005 いやしの石を求めて その2

出现条件：双子の王击破后并完成004
要求：上交10个青い宝石
报酬：ホイミストーン的使用回数+1
说明：掉落青い宝石的敌人很多，包括おどるほうせき（ゼビオンの战い）、リザードマン（イーリム雪原、灵峰レーゲンの战い）、まおうのつかい（ラオ荒野）、よろいのきし（ジャイワールの战い）。个人是推荐リザードマン。

006 コインケース性能アップ その1

出现条件：マーニャ加入后
要求：上交1个魔の原石
报酬：怪物硬币格+4
说明：目标是ゴルダ砂漠的どろにんぎょう，这是一种人偶似的敌人。虽然遍地都是，但你需要使用怪物硬币将其击倒，这样才有可能出现魔の原石。

007 コインケース性能アップ その2

出现条件：ダラル王击破后并完成006
要求：上交1个魔の结晶
报酬：怪物硬币槽+4
说明：开始自由战斗：大峡谷（北）の战い，然后用怪物硬币击败しりょうのきし，就有机会获得魔の结晶。しりょうのきし就是那种最普通的骷髅杂兵，因此问题就变成了如何获得合适的怪物硬币。

008 コインケース性能アップ その3

出现条件：通关后并完成007
要求：上交1个魔の宝石
报酬：怪物硬币槽+4
说明：前往暗の雪原C7，用怪物硬币击破アームライオン，就有机会获得魔の宝石。

009 まだ见ぬ武器のために その1

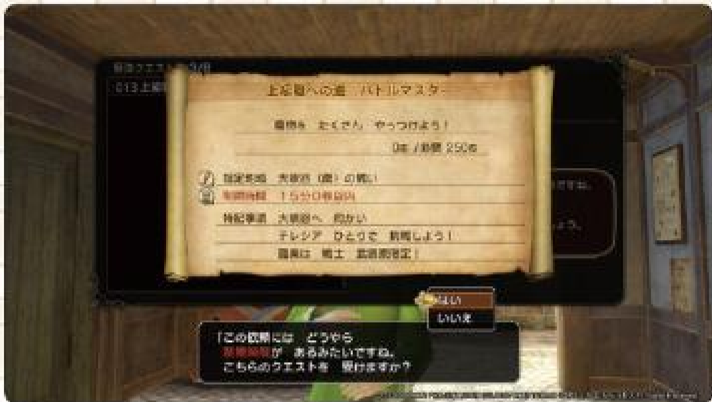
出现条件：マーニャ加入后，与ゼビオンC5的锻冶职人对话
要求：上交1个きよめの水、1个げんませき
报酬：武器屋的商品增加
说明：きよめの水可以在ゴルダ砂漠、ローザス森林地带的大地图道具点获得，或是干掉ホイミスライム、ベホマスライム、メガザルロック；げんませき可以在ラオ荒野的大地图道具点获得，或是干掉シャドー、ようじゅつし、ブラッドマミー。

010 まだ见ぬ武器のために その2

出现条件：完成009。在ギガントドラゴン面前撤退后，与ゼビオンC5的锻冶职人对话
要求：上交2个てつこうせき、1个まんねん雪
报酬：武器屋出售的商品增加
说明：てつこうせき的掉落敌人是スライムナイト（グリーネ草原、オレンカの战い）、よろいのきし（ジャイワールの战い）、さまようよろい（ローザス森林地带、クレティアの战い）、メタルライダー（灵峰レーゲンの战い）。
まんねん雪在イーリム雪原的地图道具点可以找到。

011 まだ见ぬ武器のために その3

出现条件：完成010。通关后，与暗の沙漠E4的锻冶职人对话
要求：上交1个うらみのほうじゅ、3个妖精の绵花
报酬：武器屋出售的商品增加
说明：妖精の绵花可以在ラオ荒野、暗の草原的大地图道具点获得；うらみのほうじゅ可以在击破ワイトキング（暗の荒野D7）、ボーンファイター（アマル峡谷F5、D6）后随机获得。



012 盗みの道を极めし者よ

出现条件：详见后面的盗贼之键部分
要求：潜入牢房后成功脱出
报酬：とうぞくのカギ
说明：入手盗贼之键的关系任务。这个任务和之前剧情中的潜入有点类似，不过这回主人公不能奔跑，而敌人移动速度快了很多，只要被发现就是必死。同时这片区域的E1、F7、D8、B8各有一个宝箱，里面都是ちいさなメダル。道具拿过之后就算死掉也不用重复拿，只要选择重新开始就行。要想通过这个任务，右下角的牢房一定要去，这里可以放出两个犯人帮你拦住两个看守，这样才能顺利地过关。当玩家来到目的地后还要成功返回，注意返回时敌人的行动规律会不一样。
有了盗贼之键后可以去之前的地图从上锁的箱子里回收东西。

013 上级职への道 バトルマスター

出现条件：玩家选择的主人公的战士、武斗家均达到20级后与转职所对话
要求：15分钟内用主人公单人（战士或武斗家限定）在大峡谷（南）の战い中讨伐250只魔物
报酬：可以转职为バトルマスター
说明：这个任务其实是较有难度的，因为队伍中只能有主人公一人，而且必须是战士或武斗家。战士推荐使用ダイヤモンドダスト、武斗家推荐使用めいそう，但如果不能保证一发击倒杂兵就很尴尬了，这样会浪费大量时间。这个任务并不需要玩家绕场一周，可以找几个敌人比较集中的点来回刷。另外一个小技巧是，发动必杀时时间会暂停，这样在最后几秒时找个人多的地方来一发必杀是很不错的。

014 上级职への道 贤者

出现条件：玩家选择的主人公的魔法使い、僧侣均达到20级后与转职所对话
要求：15分钟内用主人公单人（战士或武斗家限定）在魔族の森の战い中讨伐250只魔物
报酬：可以转职为贤者。
说明：这个任务的难度要比バトルマスター低不少，因为这两个职业擅长魔法攻击，只要蓄满雷系魔法轰就可以了。而且这个地图也相对亲民，可以通过传送来刷新敌人，250个问题不大。

015 武を极めし者

出现条件：通关后与师范对话
要求：15分钟内击破30种魔物
报酬：熟练度上限变为20
说明：由于不限地域，在不同地域都打一下，很轻松就能达到要求。

016 传说の装备への道

出现条件：双子の王击破后
要求：用主人公单人挑战魔族の森的试炼
报酬：解除イ－リム雪原C6的结界，从而获得ロト系列的武具
说明：刚出现时很有难度的任务，建议主人公具有一定实力后再来。

017 いかずち宿る剑への道

出现条件：通关后
要求：用团队连击击破やつざきアニマル、アックスドラゴン
报酬：解除アマル峡谷的白之结界，从而获得雷鸣の剑
说明：只要用团队连击（パ－ティコンボ）完成最后一击即可，但团队连击的威力不大，要满足条件还是需要多试几次的。往往玩家在解除了100次团队连击的奖杯后都不一定能完成，不过总的来说只是时间问题。这两种敌人在传送到暗の峡谷后，往温泉方面走很快就会发现。

018 究极のムチへの道

出现条件：完成017
要求：在传承の塔（中层）の战い中，20分钟内用必杀技同时干掉15只魔物
报酬：解除ラオ荒野的白之结界，从而获得グリンガムのムチ
说明：蓄满必杀槽，然后去第2区域的D3，这里有大量敌人，可以轻松达成条件。

019 桥を直そう みんなのために?

出现条件：ツエザ－ル击破后
要求：上交スライムゼリ－×2、よごれたほうたい×5
报酬：连接グリ－ネ草原和ゴルダ砂漠的桥被修好
说明：比较简单的任务，スライムゼリ－是史莱姆掉落，よごれたほうたい是木乃伊男掉落。

020 ジャマ者を追っぱらっとくれ

出现条件：名声达到2级后，在ゼビオンD4与名声を求める兵士对话
要求：用炎系的特技或咒文讨伐10只しましまキャット
报酬：グリ－ネ草原东边森林的大石头会消失
说明：しましまキャット出现在グリ－ネ草原靠近ゼビオン的地方，用女主人公的火系特技能够轻松达成目标。

021 魔物击退作战 雪原の巻

出现条件：进入灵峰レ－ゲン后
要求：35分钟内讨伐うごくひょうぞう
报酬：开启从グリ－ネ草原通往イ－リム雪原的道路
说明：讨伐目标的位置在イ－リム雪原（B4），以当时玩家的实力而言难度不大。

022 ゼビオンに温泉をひこう！

出现条件：ウイングタイガ－击破后
要求：讨伐アマル峡谷的ヘルバトラ－
报酬：せいれいのオ－ブ
说明：大地图BOSS ヘルバトラ－出现在アマル峡谷的E5，以当时玩家的实力而言难度不大。

023 オアシスのおジャマ岩

出现条件：ツエザ－ル击破后
要求：讨伐20只スマイルロック
报酬：破毒のリング
说明：スマイルロック在沙漠里遍地都是。

024 魔物击退作战 草原の巻

出现条件：ツエザ－ル击破后
要求：讨伐15只スライムナイト、15只ももんじゃ
报酬：1000G
说明：这两种敌人在草原上遍地都是。

025 大事な杖を探して

出现条件：マネマネ击破后
要求：上交1个おじいさんの杖
报酬：ちからのペンダント
说明：从ゼビオン来到ゴルダ砂漠，前方会看到巨大的动物骨架，要找的杖作为道具形式出现在C5骨架下面的地上。

026 ホットな魔物に ご用心！

出现条件：マネマネ击破后
要求：用冰系的特技或咒文讨伐10只フレイム
报酬：ちいさなメダル1枚
说明：这种火焰型的敌人出现在ゴルダ砂漠，可以换上男主人公用ダイヤモンドダスト消灭。



027 あわれな魂に救済を！

出现条件：マネマネ击破后
要求：用包含僧侣的队伍讨伐10只さまようたましい
报酬：命のネックレス
说明：这种敌人在ロ－ザス森林地带，本身不强，但注意其HP不够时会自爆，自爆是不算被讨伐的。尽量用远程武器打，比如玛莉艾尔的回旋镖。出发前可以把两位主人公之一转职为僧侣，完成任务后再变回来。

028 アレがないとダメなんだ

出现条件：マ－ニャ加入后
要求：上交1个ちからのタマゴ
报酬：绊スト－ン
说明：在ロ－ザス森林地带西边的B5找到ちからのタマゴ，特征是一团黄光。不过注意，拿到之后一直到去任务所报告前，玩家不能拔剑、不能奔跑、不能跳跃、不能传送，否则任务就会失败，必须重新来过。需要注意的是拿锤子的敌人，它们会主动进攻玩家。

029 魔物击退作战 砂漠の巻

出现条件：マ－ニャ加入后
要求：以1发必杀技同时干掉15只魔物
报酬：3000G
说明：这个任务要求在ジャイワ－ル国境地带的自由战斗（フリ－バトル）“ジャイワ－ルの战い”中完成，打起来意外地难受。敌人最集中的地方是D5的广场，但数量也不是很多。推荐使用级别较低的人，这样攻击力低一点儿，蓄必杀槽会快一些。然后要熟悉每个角色的必杀技范围，确保能最大杀伤敌人。

030 ステキな帽子を作りたい

出现条件：进入ラオ荒野后
要求：上交2个かぜきりのはね
报酬：きんのゆびわ
说明：かぜきりのはね可以在干掉ホ－クマン、ガ－ゴイル、キメラ后获得。

031 オアシスに住まう强いヤツ

出现条件：进入ラオ荒野后
要求：讨伐スト－ンマン
报酬：いかずちの杖
说明：这个敌人会出现在ゴルダ砂漠F6的オアシス附近，不过出现几率较低，外形和ゴ－レム有些类似。注意这种大地图BOSS一旦开打就是强制战斗，进入战斗后就不能撤退。虽然它的能力很强，但由于远程只有冲撞一招，所以就算等级很低，手控远程角色还是不难获胜的。如果传送过去没有遇到，可以来回传送刷新。

032 魔法使いへのあこがれ

出现条件：进入灵峰レ–ゲン后
要求：队伍里包含魔法使い的情况下讨伐5只バトルレックス
报酬：モノクル
说明：バトルレックス就是拿斧头的恐龙敌人，位置在アマル峡谷，可以让主人公之一转职为魔法使い再去讨伐。以玩家当时的实力应该是吊打。

033 辉きに魅せられて

出现条件：アトラス战后
要求：上交1个ほのおのかけら
报酬：8000G
说明：ほのおのかけら在ラオ荒野E5，两块熔岩间的小片陆地上，需要在10分钟内将其拿回来。只要传送过去，很快就能取得。不过和之前的任务一样，拿到ほのおのかけら之后一直到去任务所报告前，玩家不能拔剑、不能奔跑、不能跳跃、不能传送，否则任务就会失败，必须重新来过。

034 痛恨の一击に ご用心！

出现条件：アトラス战后
要求：5分钟内讨伐30只おおきづち
报酬：はやぶさの剑
说明：おおきづち就是那种锤子怪，你需要在接受任务的5分钟内干掉30只。这种敌人在ロ–ザス森林地带西部较多，可以扫荡一边之后传回ゼビオン，再来的话敌人就会刷新。本任务的奖励是“《DQ》系列”附加分身的王道武器隼剑，因此一定要提前做。

035 仲直りだ！

出现条件：ダラル王击破后
要求：上交4个かがみ石
报酬：ちいさなメダル3枚
说明：尽管任务提示说要かがみ石是キラ–マシン的掉落物，不过个人还是推荐去ジャイワ–ルの战い砍ゴ–レム，轻松愉快。另外ゴルダ砂漠、アマル峡谷的地图道具点也有机会获得。

036 暖かいパジャマ

出现条件：ダラル王击破后
要求：上交4个やわらかウ–ル
报酬：ガイアのオ–ブ
说明：やわらかウ–ル需要击破ダックスビル，这种敌人在アマル峡谷有很多，可以轻松搞定。

037 こわいマシンは雷がニガテ

出现条件：ダラル王击破后
要求：用雷系特技或咒文讨伐5只キラ–マシン
报酬：ドラゴンスティック
说明：キラ–マシン有很多种，需要去イ–リム雪原寻找。只要传送到灵峰入口，往山上走很快就能找到。推荐是使用ツエザ–ル，在学会エレメントフォ–ス后，附加雷属性的△可以使用很多次，十分经济。用其他角色都可能有MP不够的问题。

038 ふわふわぬいぐるみ

出现条件：ウイングタイガ–击破后
要求：上交10个ふさふさの毛皮
报酬：绊スト–ン
说明：掉落ふさふさの毛皮的敌人很多，包括ももんじゃ（グリ–ネ草原）、おおきづち（ロ–ザス森林地带）等，没有什么难度。

039 血沸き肉跃る战い！

出现条件：双子の王击破后
要求：在ゼビオンの战い中，用包含武斗家的队伍，讨伐10只エリミネ–タ–
报酬：しゅらのこん
说明：注意，自由战斗ゼビオンの战い的位置在试炼のほこら，而不是ゼビオン。

盗贼之键

这个任务最早可以在战胜ダラル王后开始，不过同时还需要主人公（必须是真正的主人公，没有选中的另一位角色不算）的盗贼等级达到20级。满足这两个条件后，与ゼビオンD4的某位NPC对话，这样オ–ブ屋会出售一个没有名字的玉，价格是3000G。这样一来任务所会追加12号任务，接受后让主人公转职为盗贼，然后单身一人前往クレテイア。进入クレテイア，选择“盗みの道を极めし者よ”开始任务。

一周目流程攻略

序章

游戏一开始都是教学环节，无须多言。一路剧情后，前往グリ–ネ草原，游戏正式开始。

グリ-ネ草原

D6可以开启传送点，以后遇到之后优先调查。草原很大，不过此时能去的地方不多，全力往主线方面前进。

道中会遭遇ごろつき，同时トルネコ参加战斗，总的来说难度不大。最后从D2进入ゼビオン。





1	ちいさなメダル	5	おうごんのかけら
2	350G	6	元气玉
3	うさぎのおまもり	7	3000G
4	ちいさなメダル		

ゼビオン

来到王城后，地图上有黄色闪烁的点，这是剧情指定的同伴，与其对话即可推进剧情，今后都是照此处理。与室外的**テレシア（ラゼル）**、**オルネ-ゼ**对话。往北来到传承**の**塔，塔前有不少瓶瓶罐罐可以调查。这次城镇的锅碗瓢盆只能调查一次，不像前作那样每次回来都能翻箱倒柜，因此一劳永逸地搜刮一遍吧！

进入谒见**の**间见过**ゼビオン**盟主。返回城内，在教会附近**テレシア（ラゼル）**、**オルネ-ゼ**、**トルネコ**正式加入。这时城内的设施就会开放。先去买武器和宝珠，只用给主人公买一套就行，注意要买得意武器。

另一间房子里，**リッカの**宿屋会给你进化**の**迷宫的地图；与师范对话可以根据武器熟练度获得技能，**ラゼル**、**テレシア**将学会**デイン**，一定记得装上；与转职所对话可以获得女战士**の**双剑、男战士**のつるぎ**、男战士**の**盾、男战士**のオノ**、女战士**のオノ**；**ルイ-ダの**酒场可以选择出战角色，记得把3个同伴都带上。

广场中央有教会，可以获得回复石（**ホイミスト-ン**）。

进入另一个插旗的房子，与名声**を**求**める**兵士对话，可以拿到道具，具体内容和玩家当前的名声有关。如不出意外，此时应该会获得**たびびとのオ-ブ**，今后每次回城都不妨来对话一番；房子里的表彰所会根据奖杯来赠送道具；房子里还有宝箱，里面是**ようせいの**首**かざり**，另一个宝箱则是需要盗贼之键才能打开。

准备完毕后，就可以从城门向**ゴルダ**砂漠进发。

ゴルダ砂漠

路上会看到被围攻的NPC，救出后会获得经验。这种被围攻的NPC一般都出现在指定位置，可以反复刷，而且累计救援一定次数还有奖杯。

D5附近会看到大门，然后遭遇**ゴ-レム**。击败后用武器破坏大门前进，前面会遇到旅**の**商人。

与C7的**ジャイワ-ル**兵对话，得知需要入国许可证，回去见旅**の**商人，获得**モンスタ-コインケ-ス**，开启怪物硬币系统。

之后来到系统指示的湖边，会和**よろいのきし**进行战斗。敌人攻击力极高，不幸死掉的话请用世界树之叶复活。如果事先攒好必杀槽会容易不少，也可以疯狂使用战斗中获得的怪物硬币，特别是新加的变身系怪物硬币，能变为石像兵这样的强者狂轰BOSS。获胜后取得**こきゃくリスト**，回去见旅**の**商人，换到入国许可证。然后再去见守门的士兵，选“**はい**”把许可证给他看，就可以通行了。



1	元气玉	7	ちいさなメダル
2	おおきな贝から	8	メタルのかけら
3	皮のオ-ブ	9	ちいさなメダル
4	ブロンズスティレット	10	まざましリング
5	はやてのリング	11	ちいさなメダル
6	たいようのおうぎ	12	ちいさなメダル

ジャイワ-ル国境

なんなのよ！こいつら！

一进去就是一场大战，这时可以使用**リレミト**。连战中可以退回王都，而且王都会出售新的武具。之后利用传送再回来。

敌军的最后是**メタルハンタ-**、**ゴ-レム**×2，**メタルハンタ-**是死亡机器系的机械敌人，可以用雷系魔法**デイン**将它直接轰成瘫痪状态。

战斗结束后**マリベル**、**ガボ**加入。

オレンカ军 进军开始！

敌军分左右两路杀来。先去右边，这里有油沼，切换女主人公放火龙卷可以点燃，对油沼里的敌人造成巨大伤害。清光之后再去干掉左边的敌人，依然是**メタルハンタ-**、**ゴ-レム**领衔。这里还会出现据点兵长式的异界**の**番人，打倒两个之后发生剧情，**オレンカ**指挥全军进攻，这时会出现BOSS**ジャック**将军。对付这个威力巨大的敌人没有太好的办法，就是用强力的怪物硬币猛轰。将其HP削减到一半以下后它就会撤退。

ピラミッドは罠がいっぱい！?

开始后只能往北走，很快会出现3个异界**の**番人，同时大量敌人从高处往国王杀来，需要迅速干掉番人关闭援军通道，然后再去救国王。将国王救出之后，消灭剩下的番人，高台上会出现大量弓兵。将最上方的3个弓兵头目干掉之后即可令其全军撤退。

当国王进军再开的时候，之前封闭的大门就会打开。进去之后先在D/E3找到宝箱，往前走会突然掉下地洞（注意看地面，能看出陷阱和道路的区别）。地洞里有**ゴ-レム**、**メタルハンタ-**、**ごろつき**率领的大量敌人，可以使用怪物硬币，而在地洞里还能找到两个宝箱。将敌人全灭后中央出现传送点，当从地洞传送出来后，发现国王又被敌人包围，而敌人涌出来的高台可以一层层地绕上去，最上面有一个宝箱。

回到之前掉下去的路上，进入封闭的C3大房间，这里有**ゴ-レム**2体、**よろいのきし**，必须杀光才能出去。

我はツェザ-ルの盾

从封闭的房间出来，会出现两个魔扉**の**番人，同时还有不少敌人。这里地上的机关踩中之后会出现昏睡之矢让敌我双方陷入睡眠状态，可以多加利用。不过由于NPC傻傻的，玩家在踩机关时难免会株连队友，从而导致他们死亡的几率不低。

继续前进又会在新的房间里被敌人包围，这里的敌人比较强力，包括**よろいのきし**、**ゴ-レム**、**メタルハンタ-**。注意节省一下必杀技，因为马上又要打**ジャック**将军。

ジャック将军的打法和之前类似，推荐始终在其背后输出，强力的怪物硬币尽量放。和前作一样，在爆气状态中玩家是全程无敌的，而当爆气结束后会自动使用必杀技，玩家不用担心按键过晚浪费机会。而必杀技打中BOSS后一定会让其陷入硬直状态。多加利用的话还是不难获胜的。此战打完后出现结算画面，连战终于结束。不过接下来还有场BOSS战。

こぶしで语れ！

这场BOSS战具有一定难度，一开始是**ツェザ-ル**、**じごくのよろい**×2。这种拿盾牌的敌人在前作中相当恶心，对付它需要绕背后然后不断追打，如果没有敌人干扰的话可以将其顺利连死。将两个盾牌兵干掉之后，就来专心对付王子。他的招式范围很大，不过基本上出招前都有范围提示。可以使用冰火等远距离招式慢慢磨，注意玩家要主动上去引诱其出招，不然NPC很容易上当。当其HP降至70%时，场地上会出现大量弓箭手，需要迅速清理掉，不然会不时被弓箭攻击。当其HP降至30%时，会出现大批敌人，之前攒下的必杀技就可以放出来了。而新出现的怪物硬币正好可以磨掉BOSS剩下的血。



ロ－ザス森林地帯

ゼビオン

和**オルネ-ゼ**对话后，**クエスト**所、炼金屋、转职所开放。和炼金屋对话，拿到**スライムピアス**、**スライムゼリ-**、**コットン**草×2。现在可以接3个任务，任务情况可以从**さくせん**的**クエストかくにん**中查看，完成方法请查见前面的任务说明。

再次和**オルネ-ゼ**对话，前往谒见の间。剧情后**ツェザ-ル**加入。主人公学会了**パ-ティコンボ**。

回到教会附近发生剧情，之后广场会遇到锻冶职人。

整顿后在**ゼビオン**城前往剧情指示的出口，来到森林地带。

ロ-ザス森林地帯

森林里有一种蓝色的蘑菇，打中后会让附近的生物睡眠。

来到F3剧情指定的大门前，发现门没有开，只能去D5。与士兵对话后，需要赶往E7。在魔族**の**森入口和**森**の番人对话后，用**ル-ラ**转移到**グリ-ネ**草原的**オレンカ**周边，前往**オレンカ**。

进入**オレンカ**后，与城内的5名兵士对话，之后返回城门与兵士对话，发现有一名士兵是假的。一路调查过去，根据住民的证词，最终找到了这名士兵。面对他的提问，依次选择**はい**、**いいえ**，就会和**マネマネ**展开战斗。**マネマネ**会变成攻击它的人的样子，不过攻击力不高。将其HP削减至一半后它就会逃走。之后直接来到C2放着很多罐子的小房间，发现有个罐子晃来晃去的，将其击破后发现是**マネマネ**。**マネマネ**这次逃往G3并叫来了4个帮手，这一战的难度比刚才要高一些，主要是**マネマネ**的帮手挂掉之后还能不断召唤出新人，所以尽量优先攻击**マネマネ**。注意就算打死**マネマネ**，还要清光它的党羽才算过关。

之后返回**ロ-ザス**森林地帯的E7，会出现桥，这样就能来到**魔族の森**。这时**ゼビオン**追加任务1、25、26、27，可以先去做一下。



1	破毒のリング	6	うろこのオーブ
2	600G	7	マジカルオーブ
3	まほうの盾	8	2000G
4	元气玉	9	ちいさなメダル
5	ちいさなメダル	10	ブラックパール

魔族の森

冒险者をはばむ森

森林里有不少结界，只要将结界附近的敌人清光即可解除结界。面对毒沼可以发动怪物硬币**バブルスライム**，即可以获得防毒效果。这里有不少很强力的怪物硬币，而且出现率不低，一路上尽管使用就是。往前走会遭遇敌方弓箭手兵团的攻击，来到高台上将它们消灭，还能找到一个宝箱。尽量不要把弓箭手打下台阶，不然找起来会很麻烦。



本关的最后阶段会遇到无法避免的大片毒沼，而去路被两块巨大的岩石挡住了。这里需要玩家利用**バブルスライム**的防毒能力全力输出，如果效果消失可以躲到旁边的高台上稍作休息。击破岩石之后往前即可过关。

冒险者を惑わす森

这是一个迷宫，请按以下顺序前进：

・与入口的史莱姆对话
・进入F3的旅の扉
・进入北边C2的旅の扉
・往西击破**メタルハンタ-**，进入B3的旅の扉
・往东击破**じんめんじゅ**，进入G4的旅の扉
・往东击破**キングスライム**，进入G4的旅の扉。

这样就会来到一块空地，这里有超多的敌人，强敌包括2只**キングスライム**、2只**メタルハンタ-**、2只**じんめんじゅ**。必杀技可以全部用掉了，全部击破后过关。

森を荒らすものは許さない

从这里开始战斗开始有些难度，队伍中需要配备一位回复要员，推荐让特鲁尼克带上**けんじゃの**石参战，两位主人公带上特技**ロストアタック**。

本关是**バトルレックス**的BOSS战。前作中**バトルレックス**就是个大号杂兵，结果这次不仅有台词而且能力强了不少。对付他同样还是绕背攻击，当其HP下降到一定程度后就会暂时退场并召唤大量杂兵。尽管打败杂兵会获得不少怪物硬币，但清兵不快的话场地上的敌人会越来越多。当BOSS使用强化魔法时，就用**ロストアタック**将其打消。

击败**バトルレックス**后会开始与**ハッサン**、**テリ**−的战斗。这两位的招式非常不好判断，幸好招式威力不大，而且我方NPC回复速度很给力，慢慢与之周旋即可。这两人是共用一条HP槽，攻击谁都可以，尽量将其分断开来，以免被夹击而迅速死亡。获胜之后**ハッサン**、**テリ**−加入。

ロ-ザス森林地帯

这时来到了森林的另一边，此地无需应战，直接跑到终点进入**クレティア**即可。入口附近有传送石。进城之后发生剧情，众人被直接关入了监狱。

クレティア

真实への忍び足

这一关是玩潜入游戏，玩家需要躲开**キラ−マシン**的视线，来到剧情指示的看守室。由于**キラ−マシン**的行动路线是固定的，这并没有什么难度。



待たせたな

拿到武器后需要找到钥匙。这回需要把**キラ−マシン**逐一击破，直到找出钥匙。由于本关MP强制为零，所以只能硬砍，还是比较麻烦的。如果HP不足的话就用**ホイミスト−ン**搞定，运气好的话可以提前找到钥匙过关。

过关后**ミネア**加入，可以选择退回**ゼビオン**整备一番。这时玩家应该手上有很多钱了，可以鸟枪换炮一番。如果此时有角色或职业的熟练度达到5，那么可以开启团队特技（**パ−ティスキル**），对于后面的战斗有很大帮助。

クレティアも罠がいっぱい！?

这个迷宫有一点点机关。D6的大门关闭了，首先往能走的方向走，把所有的魔扉**の**番人全部击破，并在B4的宝箱里找到庭园**へのカギ**。这样D6的门就可以打开了。

进门后不久，前面的道路把水流挡住了，这时需要击破**キメラ**拿到怪物硬币，然后变身为**キメラ**的话就可以轻松通过。顺带一提的是玩家变身的**キメラ**非常强，堪比前作的星之奇美拉BOSS。飞过水路来到G3的机关间，请按以下顺序来踩机关：红色1次、蓝色2次、红色2次，这样就可以来到F1。在看到两个宝箱的同时大批敌人涌现出来，请不要吝惜必杀技。之后依次踩黄色1次、红色1次、蓝色2次、红色1次，就可以来到D3了。

D3会遇到3个**クレティア**亲卫队，实际上也是机械系敌人，用雷系魔法能炸出硬直，但要注意当其起身时有无敌时间，而此时它们会转动刀刃将玩家吸过来再攻击。如果3只同时挤在一起时使用这招，产生的吸引力非常惊人，而且很容易秒杀玩家。所以趁其硬直攻击时就不要贪刀，要留出躲避的时间。



ひとり残らず死んでもらおう！

这是和**ドドス**队长、**カマン**队长的战斗。这场战斗如果手操**ミネア**的话就非常简单了，只要躲得远远地重复□上身、△引爆，很轻松就能搞定。

ナンバ-ワンの踊り子参上！

这场战斗是和**マ−ニャ**交手，电脑显然是针对手操**ミネア**的战术进行了强化，只要在远处稍加停留，就会有各种大招不要钱地砸过来。不过个人还是推荐手操**ミネア**并带上回复咒文。远处不要贪刀，只要一发□就准备闪人，然后抽空△引爆，这样一来尽管较慢，但很安全，而且电脑的心思全在**ミネア**身上，我方同伴可以尽情补刀。**マ−ニャ**会不时消失召唤火龙喷火，这一招必须防御才能躲过去，但注意防御的方向一定要对，不然等于硬吃。而火龙的喷火威力巨大，几乎是秒杀。只要在召唤前补满血，尽管防御也会掉不少血，但只要撑过去NPC就会自动补血。

此战过后**マ−ニャ**加入。

アマル峡谷

回到**ゼビオン**，首先和广场上的同伴对话推动剧情，之后前往谒见の间，剧情后返回，**クレティア**女王会赠送气力**の**結晶，提高玩家的必杀技性能。

这时可以在城里逛一下。首先去有提示的房间，与名声**を**求**める**兵士对话，任务所会追加新的任务：6、20、28、29。这个房间里还追加了讨伐报告所和徽章王。广场上追加了交换所，以后记得每次都来看看，如果有想要的道具就果断交换。如果有想要的道具但暂时没素材，可以按□先保留下来。现在师范会教你**ライデイン**魔法，此外武器店和玉店都有新货入荷，出口处能再次看到锻冶职人。

ラオ荒野

按照剧情指示一路往北，巨大的石壁可以用武器破坏。来到熔岩地带，开启一个传送点，前进会发生剧情，众人回到**ゼビオン**。在广场上与**オルネ−ゼ**对话后新的剧情指示出现。这时任务所会追加4个新任务：4、9、30、31。如果之前没怎么浪费道具的话，应该可以立刻完成一两个。



1	デストロイヤ–	8	ちいさなメダル
2	元气玉	9	つわものの盾
3	グリンガムのムチ	10	はんにゃのオ–ブ
4	じごくのオ–ブ	11	メタルのかけら
5	元气玉	12	きんかい
6	ちいさなメダル	13	キングブレ–ド
7	オリハルコン		

アマル峡谷

这个区域会不断遇到我方士兵被强敌围攻的场景，需要打倒这些敌人救出他们。敌人方面有骑兵样子的**ボ–ンナイト**，很好对付。云状的**ヒ–トギズモ**就要强一些。从右下方开始绕上去，会遇到不少强敌，而且怪物硬币很少，难度比起之前的关卡来说难了不少。道中能找到两个宝箱，一个是骑士**の**盾（F7），另一个则上了锁（F6）。在**ヒ–トギズモ**出现的地方，还会出现两只**バトルレックス**，建议是先把**ヒ–トギズモ**引过来消灭，再慢慢收拾**バトルレックス**。在出口附近会遇到**トロル**，它的动作很慢，但威力极大，特别是单脚站立的奋力一击，可以秒杀我方，要特别小心。**トロル**还会召唤大量炸弹岩，不过反而是给玩家蓄必杀技的好机会。



1	元气玉	5	メタルのカギ
2	圣印のゆびわ	6	ちいさなメダル
3	ちいさなメダル	7	骑士の盾
4	雷鸣の剑		

大峡谷

七王そろいぶみ！大峡谷会战！

本关很有前作防守战的影子，流程长而且难度不低。一开始是一场大混战，这里可以轻松打出任务30所需的素材。敌方的恶魔树会范围即死魔法，一定要注意躲开。将一开始全部的强敌击倒之后，我方会分三路进军。盟主镇守中央，**クレティア**军往西北、**ジャイワ–ル**军往东北进发。如果玩家往中间走，则两边的高台上会出现两个魔扉，需要绕很远才能上山将其消灭。而且如果过于靠近北方的话容易把北方的敌人全部引过来，因此推荐是先从东南方绕上去关闭东北的魔扉，这样**ジャイワ–ル**军就会回到中路。之后再到西北关闭另一个魔扉，**クレティア**军也会回到中路，如此一来中央的盟主就安全了很多。之后关掉中间两边高台的魔扉，慢慢往上清。

这种大混战的一大秘诀是尽量多控制不同的角色，因为如此一来可以蓄满所有人的必杀槽。来到北方后遭遇大量敌人，这里注意要留一到两人的必杀技，可以多用怪物硬币，特别是**キラ–パンサ–**的△攻击，能够高速攻击敌人，如果有多个敌人在一起时更是爽快无比。这里会出现**あくまのきし**，如果物理攻击被其从正面挡下来的话会被强制中止，包括变身的怪物也是一样，所以尽量要从背后进攻。

清光敌人后会出现大批敌人外加3个魔扉。老规矩，先关魔扉，不过关掉之后中央还会出现一个新魔扉，同时有巨大的石像敌人**うごくせきぞう**出现。和前作比这回它也强了不少，不用多说，必杀技招呼。如果感觉不支可以适当回撤，让我方NPC帮着抵挡一下。



魔鸟の王と死灵の王

这是与**フェルノ–ク**王和**モ–リアス**王的战斗，很有难度。魔鸟王行动快，血不多的时候会飞在空中进攻，更加难缠。死灵王虽然只会在地上移动而且动作不快，但各种大范围异常攻击十分讨厌。而且战斗中场地上会不断出现跳舞人形，只要玩家一进入它的特技范围就会跳舞。由于此时玩家并不能合成异常状态无效的饰品，因此快速清理这种人形就是获胜的关键。这一关推荐是数据压制，把特技点都用掉并买好武具，要带上一个拥有强力回复魔法的同伴。在跳舞人形出来之前，20级以上的攻击手单独拉出一个BOSS打没有难度，当跳舞人形出现后就要推荐换上远程武器角色了，或是使用大范围的魔法也比较有效率。如果能击破一个BOSS就会轻松很多。

动くこと山のごとし！?

面对山一样的**ギガントドラゴン**，惟一的办法就是逃跑。路上看到各国的军队一一被全灭，最后发生剧情，连战结束。

イ-リム雪原

ゼビオン

和广场上的**オルネ-ゼ**对话，**ホミロン**的回复魔法会升级。与一旁的锻冶职人对话，任务所追加任务10。

イ-リム雪原

雪原的地图很大，从E3/4的入口往目的地方向走，绕很大一个圈子后来到大门，却得知要完成3个试练才能开门。3个试练顺序不限，如果复活道具用完可以先回城补充。

D2的试练是挑战**イエティ**，这个家伙的冰系魔法很厉害，不过只要绕后就基本无忧。笔者是喜欢用**テリ-**的隼斩附加分身，然后始终保持在其背后往左边出招加移动，这样就能边砍边躲，十分轻松。

B4的试练是挑战**うごくひょうぞう**。这家伙的招式范围极大，而且全部附加冰冻效果，但熟悉之后就不是很难。靠近它之后，它往往会使用一招空中盘地坐，跳起躲过冲击波之后，它的下一招一定是往地上一压，之后就能趁机暴打。反复利用这个机会就能战胜，就算它拉开距离也只会用一个慢到死的冲撞，中距离则有可能用脚踩，都不是问题。不过队友总是会傻傻地往它的招式上撞，这就没有办法了。

F3的挑战是**キ-スドラゴン**，这场战斗比较简单。首先玩过前作的朋友应该都知道这条龙的行动规律，而这场战斗中有3处间歇泉，当龙被泉水喷上时就会立刻进入硬直，我方可以趁机狂砍。个人喜欢手控远程角色勾引龙在泉水附近行动，往往龙刚醒没多久就又被喷晕，十分惬意。但龙有一招三连冰冻魔法十分厉害，被打中一下之后就会全中，如果HP不够的话会被秒，需要稍加注意。

完成3次试炼后，即可进入灵峰**レ-ゲン**。此时返回**ゼビオン**，会追加任务21、32。



1	元气玉
2	破幻のリング
3	ちいさなメダル
4	くじけねこころ
5	ちいさなメダル
6	5000G
7	まじゅうのホネ

8	圣女の盾
9	1530G
10	バトルチョ-カ-
11	ロトのつるぎ
12	ロトの盾
13	ロトのオ-ブ

灵峰レ-ゲン

ツルツル 时々 雪男

本关是在冰洞里和敌人战斗，冰面上非常滑，而且一旦滑落洞穴就会损失不少血。不过反过来如果能将敌人打进洞里就可以秒杀，因此本关强力推荐使用**ツエザ-ル**，他的△攻击就能够轻松将杂兵吹飞。本关后期会出现超多的大型敌人，配合**ツエザ-ル**的冰河斩有机会冻住大片敌人，给我方制造好机会。

本关的敌人非常强力，包括之前的魔鸟王和死灵王都会出场，幸好能力弱化了不少。最后阶段更是有**イエティ**、**リザ-ドマン**、**サイレス**、**なげきの**亡灵、**キラ-マシン**的联手出击，相对的打倒敌人后也能获得很多强力的怪物硬币。



ナイスバディとプレイボ-イ

本关会和**ゼシカ**、**ククール**一起战斗。这一关其实就是单向道，不过敌人较强，注意路上能找到不少宝箱。途中会遇到一位谜之女性让你帮忙，请选择**はい**。这样只要在下个场景中调查树木旁边发光的点，外加全灭敌人，就可以满足她的要求。继续往前会有多次冰冻湖面的情节，敌人越往后也越厉害。最后打败3只**ア-クデ-モン**后冰冻湖面，再往前就过关了。

ベロベ-ロ

这是和**ベロリンマン**的BOSS战。**ベロリンマン**和之前的雪人BOSS差不多，只是多了一招四分身。它的分身只会扔雪球，受到任何攻击都会消失。本体如果受到攻击会立刻昏迷，同时分身全部消失。这里推荐使用远程攻击角色，待其一分身就攻击，很快就打掉两个，剩下两个就很简单了。总的来说是场很简单的战斗。

胜利后自动来到试练**のほこら**，剧情后进入**ジャイワ-ル**国境。

王家の秘宝を守る者

本关是在一个小房间里进行战斗，一开始的敌人很弱，请全力积攒怪物硬币和必杀技。初期敌人全灭后，真正的BOSS：**よみがえりし**守护者就会出现。这一战的难点在于一开始有3个宝箱怪，不仅攻击力高，而且会即死攻击，十分麻烦。如果之前有必杀技留下来的话就会简单很多，一招清场。不过BOSS本身也很强，会多种远程攻击和突击技，只能慢慢磨了。

获胜后拿到神々**の**秘宝，之后传送回灵峰**レ-ゲン**的试练**のほこら**，和**ガゴラ**对话开始进行试练。

恶灵の神々からの试练

试炼分为3个部分。第一部分是**パズズ**的试炼，要求玩家在5分钟内将怪物硬币槽蓄满。场地上只有小BOSS级的敌人，打败之后一定会掉落怪物硬币，只要留着不用，根据玩家的槽长度不同，打倒数只之后即可蓄满。

第二部分是**ベリアル**的试炼，这次需要保护**ベビ-サタン**不死。上个试炼中获得的怪物硬币正好全部放出来，布置在**ベビ-サタン**的周围，这样基本上可以保护它很长时间。而玩家这时就要去把场地上的魔扉关闭，关闭一定数量后敌军开始最后的猛攻，总的来说不是很难。

第三部分是**アトラス**的试炼。作为前作的隐藏BOSS，这次**アトラス**明显手下留情，而且没有累赘般的NPC需要保护，但目前的**アトラス**依然不是玩家能够摆平的。玩家的攻击有如削脚，而战胜**アトラス**的方法也正是在它左脚下猛攻，这样只要小心它的踩地冲击波就可以了。当把**アトラス**的HP削减掉1/4左右时，**アトラス**会进入狂怒状态同时补满HP，这时它会使用棍棒连敲，威力巨大，而且一中全中，基本上被打中就要挂。接下来**アトラス**每隔一段时间就会进入狂怒状态，直到玩家再次将其HP削减掉1/4左右才能过关。这里推荐是手操**テリ-**，因为**テリ-**的隼斩加真空斩连击数高，适合蓄必杀槽，当**アトラス**怒后就爆气应对，而必杀技打中**アトラス**一样能令其陷入硬直。

获胜后取得不思议な小箱，接下来要前往大峡谷，同时**ゼビオン**追加3个新任务：2、33、34。

大峡谷会战

アトラス对ギガントドラゴン

本关玩家会操作巨人**アトラス**作战，非常轻松，不过也拿不到任何经验。一开始的战斗是面对大量魔物，不过这些敌人的攻击只能给**アトラス**挠痒。**アトラス**的操作如下：□为棍棒攻击，单发9999伤害；△为吼叫，范围大但威力最小；○为踢脚，威力约2000，速度快；L1为防御。**アトラス**的操作都要慢上一拍，不会即时使出。

给敌人造成一定伤害后敌人全军撤退，接下来就要对付之前没法打的**ギガントドラゴン**。这场战斗有点像划拳，**ギガントドラゴン**有3种动作，双手砸地、防御和喷火。当它双手砸地时使用防御，当它防御时按△发动吼叫，当它喷火时用□或○将其打断。只要根据以上原则来应付，就会令其陷入硬直而随意追击。但反过来如果应对不当的话，陷入硬直的是就是我方了。

ぜ-んぶぶっとばしてやるわ！

本关会有**アリ-ナ**、**クリフト**助阵，不过他俩基本派不上用场。注意此关为三连战，如果不打完就退回城内，需要重新打过。

一开始将面前的敌人全部消灭，之后发生剧情，出现4个魔扉，同时要保护我方的**オレンカ**の武官。赶紧前往右边关闭两个魔扉，之后在**オレンカ**の武官身边多布一些怪物硬币，再把场上的有名字的强敌全部干掉，之后再去关闭左边的两个魔扉。4个魔扉关闭之后或是经过较长时间，BOSS**バルザック**就会出现。这个家伙和**アトラス**的打法类似，都要保持在其背后的脚下猛攻，这样基本上只有它飞起来坐地那招的冲击波对玩家有威胁。不过请务必让战斗地点远离NPC，不然那范围极广的冲击波一定让你痛不欲生。

第二场战斗是帮助**ジャック**将军，这一战难度要低一些，不需要玩家东奔西走。而且我方会召唤巨兽助战，十分强悍。关底会遭遇**フェルノ-ク**王，其攻击模式和死灵王差不多。利用之前战斗留下来的必杀技可以较为轻松地取得胜利，不过尽量只用一次，因为第三战的难度要高一些。

第三场战斗是救出**クレティア**女王。地图依然是单向道，消灭两个结界の番人就能和女王合流。不过女王的HP不会回复，同时还有超级多的敌人，而且很快BOSS就会登场。如果这里留有3个必杀技的话就会轻松很多，相反则比较麻烦，因为BOSS是魔鸟王，混战中很难锁定，要想快速打倒殊为不易。此战获胜后终于迎来整备的时间。同时**アリ-ナ**、**クリフト**加入。



终わらせろ！大峡谷会战！

本关是和**ダラル**王的BOSS战。这个家伙由于攻击力不高，所以难度不大，但是比较烦。对付他还是近身缠斗比较好，这样BOSS只能设法拉开距离使用撞击或飞行道具。不过当其HP在80%以下时他就会召唤魔法阵使用龙卷风，同时本体会使用定身魔法。每次魔法阵只会各放一道龙卷风，而且顺序有先后，在没有被BOSS定住的情况下是可以轻松躲开的。不过随着BOSS的HP减少，他召唤龙卷风的频率也会上升，而且还会追加使用破灭之剑的招式。尽管如此，还是近身缠斗最为保险。获胜后获得气合の原石。

ゼビオン夺还

ゼビオン

首先进行一下整备。任务所追加任务7、35、36、37，师范会让男女主人公学会**ギガデイン**。

这时建议玩家取得盗贼之键，然后去之前的地图回收一下道具，挑战一下BOSS。顺便可以给两位主人公转下职，提升一下能力。

グリ-ネ草原

接下来去之前的地图回收一下宝箱，顺便开一下路。

C5有大地图BOSS**ドラゴンソルジャ-**。以玩家现在的实力可以吊打，之后在其身后的宝箱拿到**うさぎのおまもり**。

C4击破**ア-クデ-モン**，可以让此处的封印消失，从而道路畅通。

G5倒下的大树可以让**ハッサン**打开（无须他在队伍里），新出现的广场中有一个宝箱，不过只有3000G。

F4有地图BOSS **メタルハンタ-**，现在可以碾压。

ゴルダ砂漠

D3/4的枯树可以让**マリベル**烧掉（无须她在队伍里）。里面有两个宝箱，不过有一个需要钥匙才能打开。

F4的龙卷风可以让**ミネア**解除（无须她在队伍里）。

E4有地图BOSS **あくまのきし**，现在可以碾压。其身后有个宝箱，但需要钥匙。附近还有个传送石。

ロ-ザス森林地带

C6的通道在击破**マ-ニャ**后就会开通。

E6有地图BOSS **ボストロ-ル**，其实力不容小视，此时近战仍有将玩家一击必杀的恐怖威力。推荐是手控远程攻击角色，其扔石头时防御，滚过来时迅速移走。幸好此怪的HP不多，应该能够快速打死。

E5的结界需要**クリフト**解除（无须她在队伍里）。里面有两个宝箱，分别是2000G和**マジカルオ-ブ**（需要钥匙）。

F5有地图BOSS **ちょうろうしゅ**，很好对付。

君临する双子の王

返回**ゼビオン**。与地图上闪烁的黄点（同伴）对话，最后与**オルネ-ゼ**对话选择**はい**，开始前夜祭。

剧情后直接开始战斗，一开始有一大群敌人，同时不断出现魔扉。这里就不用管魔扉了，只要将有名字的敌人杀伤到一定程度，就会发生剧情：所有的魔物都被暗雾笼罩，这时魔物全部处于无敌状态，玩家只能在场地上拖延时间。一定时间后发生剧情，玩家可以脱出。道中会有巨大的爆炸岩两次拦住去路，只要靠近它们就会进入爆炸预备状态，只要等时间到让它们爆掉就可以前进了，不过一定不要被炸到了。路上在满是油的房间里还能找到宝箱，里面有命**のゆびわ**，不要错过。来到终点后本关结束。

荒野の野营地

这个简陋的营地只有教会、酒场、转职所、武器屋、玉屋、师范，只能先忍耐一番了。此时武器屋和玉屋都有新货，可以采购一番。**デストロイヤ-**和**キングブレ-ド**因为可以在后面拿到，现在就先别花冤枉钱了。

与指定同伴对话完毕后，即可离开前往**ラオ**荒野。这里没有强制战斗，主要是来回收宝箱。G2的宝箱是**キングブレ-ド**，B2的宝箱是**デストロイヤ-**。准备好之后传送到**ゴルダ**砂漠的高台，进入D5的旅**の**扉，就会来到光之遗迹。与遗迹的番人对话，开始BOSS战。

光のしずくを求めて

这一战对付两个秘宝**の**魔神机，这种敌人是飞行型的杀人机器，因此还是雷魔法搞定。不过当它受到雷属性攻击时首先要自爆一次才会倒地，因此首先要躲开它的自爆才能追打。这一仗的麻烦之处在于BOSS拥有8次复活机会，除非玩家能将它们同时打死。幸好这个同时打死的要求不高，当BOSS处于硬直状态时无法复活同伴。因此最好的办法就是将两个BOSS的HP都削减到很低，之后用大范围的雷属性攻击，就算不能同时打死两个BOSS，也可以让活下来的那个陷入硬直。只要先打死一个，然后在剩下那个还在硬直中的时候将其打死，就可以直接过关了。

获胜后取得光**のしずく**，返回荒野的野营地，与指定同伴对话完毕，前往**ラオ**荒野的**ゼビオン**入口（D6），与士兵对话展开反攻。

反攻の狼烟

夺回**ゼビオン**的战斗异常轻松，在光**のしずく**的加护下，魔物身上的无敌暗雾消失了，可以放手进攻。尽管敌方也有不少强敌，但怪物硬币掉落率很高，根本用不完。路上会遇到敌人的魔弹炮，共计8台，不过发射频率低下，直接破坏就可以了。最后来到一口井前发生剧情，本关结束。

虎よ！翼よ！

本关是与**ウイングタイガ-**的BOSS战。这个家伙和之前的大型敌人差不多，同样是绕到背后和侧面攻击优先。不过相比之前的BOSS，这个家伙原地起跳的那招非常快，再就是HP减少后会使用龙卷攻击，这两招在混战中都比较难判断，很容易中招。不过总的来说由于其HP不多，手操**テリ-**这样的高连击角色，在世界树之叶用完之前还是能够轻松获胜的。

此役获胜后夺回**ゼビオン**。

传承の塔

ゼビオン

此时任务所追加任务22、38。如果此时玩家的主人公（必须是真正的主人公，另一位不算）已经把战士和武斗家的职业练到20级，那么转职处会提示有上级职业，之后任务所会追加任务13。如果已经把魔法使い和僧侣的职业练到20级，那么转职处会提示有上级职业，之后任务所会追加任务14。

世界を统べる摩天楼

回**ゼビオン**进入传承**の**塔。首先从1F的G3来到2F，然后从2F的F2来到3F，之后从3F的E2来到4F。

4F首先要干掉3个**ドラゴンソルジャ-**开门，之后B5有6个宝箱，其中有宝箱怪，请不要站在它的面前。有一个宝箱空无一物，但里面有个机关，果断按下去，这样3F的门就会打开。往前走会掉回3楼，这次从C7来到4F。

从4F的F7来到5F，然后从F5的C5掉下去，回到2F。掉下去后会发现面前就有个机关，调查后身边的门就会打开。不过先不管它，直接从2F的C2来到3F，然后一路往上来到6F。这次需要从6个门中选择一扇正确的门，答案是左上角的那扇。选择之后会出现4个**マネマネ**，当它变成我方队员时会用特技，最好是躲远一点。战胜之后全部门都会打开，还是从左上门进去，调查机关，门会封闭，从B4的洞里掉下去来到1F，最终目标C3就在眼前。

王に至るただひとつの道

这个塔的地形非常简单，基本就是单向道，不过强制战斗很多。中层3的第一个强制战斗就比较凶险，推荐在战斗前利用杂兵蓄个必杀。由于地形狭窄，用**ツエザ-ル**的冰系攻击非常爽快。来到中层6，这里要绕很大一个圈子才能过去，路上会有巨型爆炸岩来拖延时间，所以该打的地方还是要打。再往上就是最上部，这里每个平台都有敌人，而且特别容易摔下去。这里就不用吝惜怪物硬币了。看似没有路的地方，只要是半月形的标记就会出现路，来到最后会遇到**まおうのつかい**，这个敌人算是前作最强的杂兵，冰冻加连续斩能秒杀一切，不过在没有NPC碍事的情况下当BOSS还是有所不及，不难取胜。

本关有 4 个宝箱，不要错过，具体如下：

ブラックパ-ル	中层3：E5宝箱
マデュライト	中层6：E5宝箱
大きなこうら	最上部：C6宝箱
ロイヤルバッジ	最上部：C4宝箱

剧情后自动回到**ゼビオン**，与**オルネ-ゼ**对话后前往**クレティア**。

クレティア夺还作战！

本关一开始需要保护女王，首先在女王身边布好怪物硬币，之后按上、左、右的顺序清理魔扉。之后女王开始进军，跟随女王将拦路的敌人全部消灭即可。

当女王来到终点后，魔人**デュラン**就会出现。他会逐渐前往女王的所在处，一定要阻止他。魔人会在每个房间停留一段时间展开战斗，在通道中只会装逼似地缓慢移动，因此要尽量在前面的房间把他拦住。魔人的实力不用说，不过此役的表现有点呆头呆脑，玩家的目标就是把他的HP削减到60%以下，这样他就会暂时撤退。

获胜后获得**マジャスティストーン**，自动返回**ゼビオン**，与**ホミロン**对话后赶往传承の塔。

我辈に任せるであります！

本关是保护**ホミロン**的防卫战，场地不大，不用东奔西走，难度不算太高。干掉一开始的敌人后回收怪物硬币，把支援型的全部布在**ホミロン**身边，基本上就没问题了。接下来玩家只要将全部魔扉关闭就可以了，当敌军展开最后的猛攻时，把所有的有名字的敌人干掉就可以过关了。

争いのない世界へ

本关是和双子王的战斗。由于后面有连战，请给主人公装上远程攻击的特技或咒文。一周目时受限于玩家的能力，这一关对玩家的动作要求高于RPG要素。BOSS的动作很多，必须一一熟记再加以反击。当其HP降至80%和50%以下时还会追加新招。推荐是带上**ミネア**战斗。双子王是两个一起战斗，不过大部分情况下都是同时出现、同时消失、同时出招，非同时出招的情况也有，但都是练好的套路，因此熟悉之后战斗会变得十分有序，尽管敌人威力巨大，也不至于手足无措。熟悉之后无伤也并非难事，带个回复要员可保万无一失。

BOSS的招式如下：

ベギラゴン：原地起跳，站在杖上，呈十字喷射火焰。可以勇敢近身，只要躲过火焰，立刻就能攻击。

ギラグレイド+**暗のフィールド**：这两招BOSS往往会一起使用。一人飞在空中高速往地上喷火，另一人蓄力放出暗系魔法。暗系魔法准备时间较长，但由于有火焰护体，基本没有攻击机会。而暗系魔法需要不断移动来躲，最后还要用翻滚才能刚好躲开。

ジバリーナ：土系魔法，发动前地面上会有巨大的黄色魔法阵，准备时间极长，但如果被击中就几乎是一击必杀。当BOSS的HP降至一半时，此招之后BOSS一定会发动合体魔法。合体魔法拥有4000的威力，肯定是即死。但只要躲到**ジバリーナ**造成的土墙后面即可幸免，同时还能回复或蓄气。

ふしぎなおどり：喜闻乐见的舞蹈魔法，不过BOSS的硬直超长，换远程攻击的同伴可以射到爽。一般来说就算中了也没什么关系，还能冲进去砍几刀。

魔法弹：BOSS会像玩球一样使用3种魔法弹。绿色是威力巨大的近距离魔法；红色是火系魔法弹的范围攻击，只要别靠近就没事；蓝色是冰块攻击，冰块爆裂时会放出冲击波，必须跳起躲过，而且此时BOSS会主动靠近你。换远程攻击角色可以射到爽。

缚り玉：定身魔法，BOSS早期经常使用的招式，一般后面会跟**ベギラゴン**和**ギラグレイド**，威胁不大。

メドローア：威力巨大的合体魔法，范围为全屏，只能躲在**ジバリーナ**造成的土墙后才能平安无事。

此役最麻烦的就是NPC的智商，个人建议只用留两个角色，一人最好是**ミネア**，另一人则是近身角色，根据BOSS的出招来决定控制谁出手。当BOSS使用合体魔法时，正好回复加蓄气。此战很花时间，要有心理准备。



すべての敌をやっつけろ！

这一关里队友会一一变成敌人袭击过来，不过他们的HP很少，一发蓄满的雷魔法就能秒掉，就算不幸受伤，每人出场时也有足够的时间让玩家回复MP和蓄气回血。最后将**ツエザール**击败后发生剧情，众人回到**ゼビオン**，**ホミロン**的回复魔法效果提升。

暗の世界

ゼビオン

首先来整备一番，和锻冶职人对话，武器屋有新武器，任务所有新任务5、16、39。

与剧情指定的同伴对话，然后前往**クレティア**，选择**クレティア女王のもとへ**，对话后前往**ゴルダ砂漠**（D5）的旅の扉，来到光の遗迹。从光の遗迹的旅の扉就能来到暗の世界的暗の砂漠。

暗の世界

暗の世界不能使用**ルーラ**，选择**リレミト**会回到光の遗迹。玩家一直要前进至暗の浮游城后，才能在光の遗迹的旅の扉选择暗之世界的区域。现在玩家要做的事情就是快速前往暗の浮游城，不过路上的宝箱不要忘了拿。有两条路供玩家选择，暗の砂漠往东、暗の森、暗の峡谷、暗の荒野，或是暗の砂漠往西、暗の草原、暗の雪原、暗の荒野，没有区别。这一路上除了最后，都没有强制战斗，注意回收路上的宝箱即可，里面有不少好东西。

暗の砂漠：与C7的鬼火对话，可以拿到**オーガシールド**。

暗の草原：与E8的鬼火对话，可以拿到绊**ストーン**。

暗の雪原：有天空之玉、天空



之盾等一大堆好东西，不要错过！与C2的鬼火对话，可以拿到**プリンセスオ−ブ**。

暗の森：天空之剑不容错过。与F2的鬼火对话，可以拿到**オリハルコン**。

暗の峡谷：与E6的鬼火对话，可以拿到元气玉。

暗の荒野：与F5的鬼火对话，可以拿到忠诚**のチョ−カ−**。这个区域最后会遇到**ダ−クパンサ−**，攻击它会进入强制战斗。BOSS的能力并不强，同样是近身背后削脚攻击，不难获胜。获胜后进入其身后的旅の扉，来到了暗の浮游城。进入之后建议后回城整备。顺便回收一下暗之世界其他没有拿到的道具。

1	だいまどうオ−ブ	5	ちいさなメダル
2	たびびとのソ−マ	6	ちいさなメダル
3	50G	7	かがやき草
4	ゴ−ルドスト−ン		



1	ふこうのオ−ブ	7	月のおうぎ
2	天使のソ−マ	8	ときのすいしょう
3	せいれいせき	9	よごれたほうたい
4	元气玉	10	ちいさなメダル
5	400G	11	暗黑の树木
6	ちいさなメダル	12	ヘビ−メダル





1	大きなこうら	9	ちいさなメダル
2	天空のソ−マ	10	ちいさなメダル
3	ちいさなメダル	11	天空の盾
4	おうごんのかけら	12	こおりの双剑
5	ちいさなメダル	13	じごくのオ−ブ
6	不思議なドロドロ	14	ふこうのオ−ブ
7	ちいさなメダル	15	はんにゃのオ−ブ
8	ようせいのひだね		



1	ゴ−ルドスト−ン	7	ちいさなメダル
2	なないろのまゆ	8	やみのオ−ブ
3	まどうしの杖	9	大きな化石
4	ちいさなメダル	10	青い宝石
5	ちいさなメダル	11	ちいさなメダル
6	天空のつるぎ		

闇の峡谷

1	ちいさなメダル		5	まじゅうつしのオーブ
2	ちいさなメダル		6	圣印のゆびわ
3	幻兽の皮		7	かせきりのはね
4	ふるびたタロット			

闇の荒野

1	ほしのかけら		7	ちいさなメダル
2	ギガントオーブ		8	きんのゆびわ
3	ちいさなメダル		9	プラチナこうせき
4	ドラゴンのツメ		10	340G
5	950G		11	破咒のリング
6	赤い宝石		12	ちいさなメダル

魔兽×魔人×魔帝×魔龙

本关是和四天王的战斗，只有4场BOSS战，顺序可以自己选。F6是**デスカイザ-**，C6是**ミュシャド**，F3是**ギガデ-モン**，C3是**デュラン**。队伍构成除了必备的回复要员外，有余力的话带上加防加攻的人，另外还要有个远程角色。个人建议是先打最难的**デュラン**，发现配置不对就果断退回去重新调整，除**デュラン**外剩下3个问题不大。非战斗状态下调查场地中央的水池可以全回复，包括世界树之叶也会回复。每场BOSS战开始前，对方都会强制取消我方的所有增益状态，必杀槽也会清空。另外请各位放心，四天王只有4个人（笑）。



デュラン

毫无疑问是本作剧情最强的BOSS之一，个人甚至认为是一周目最强BOSS。魔人最可怕的地方是没有明显弱点，而一周目游戏时除非玩家肯花时间疯狂练级，不然做不到能力压制，结果就生生把DQ玩成了黑暗之魂。记住他所有的招式再应对，是惟一的取胜之道。

突进斩：向前方的二连突进斩，看准时机翻滚两次可以完美躲开，之后能够还击。

三连斩：和突击斩有些类似，不过突击距离短，但最后会追加一次攻击。一般只在中距离使用，同样可以翻滚躲开，之后能反击。

火龙：远距离召唤火龙进攻，角度多变，最可怕的是正前方的火龙，站在中央偏左或偏右的位置可以躲开，不过一般都是锁定后不断左右移动配合翻滚来躲。正面的火龙也可以防御，总比硬吃要好。

十字火龙：只在近距离使用的招式，4道火龙呈十字状向四个方向射出。只要位置站准，在火龙射出之后就可以果断出手。

喷火：只在近距离使用的招式，可以翻滚躲开，之后有较多的时间还击。

范围火焰弹：一定范围内的火焰魔法，比较容易躲开。

三连火焰弹：直线范围的快速火炎弹，出招前有明显征兆，躲的时候不要慌，抓准节奏滚三下就可以无伤躲开。如果中了的话有可能被追打致死，受身时请务必往左右方向。

火焰回旋斩：只在近距离使用的招式，可以向外翻滚躲开。



暗の浮游城

暗に浮かぶ城

本关只能算是最终决战前的开胃菜。前面是打倒强敌解除结界，注意F6的宝箱是宝箱怪，攻击力奇高。最后是传送带区域，玩家需要打开机关来改变传送带的方向，然后来到中间的旅の扉就能过关。另外G6、F2各有一个宝箱。

热门攻略
攻略透解
勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结



スカイザ-&ミュシャド

这两个BOSS虽然行动模式大不相同，但打起来大同小异，难点在于其HP每削减1/4，就会召唤一批敌人出来助阵。如果上一批敌人还没清光就达到HP下限，那么就会继续出现新的敌人，导致场面异常混乱。由于必杀槽不能带到下一战，建议玩家在新敌人出现时就使用。

ギガデ-モン

这个巨大的家伙比较光明磊落，不会召唤敌人。对付这种巨型敌人的不二法门就是近身后方修脚，但这次BOSS有好几招都能攻击到玩家，最烦的是棍棒二连打，出招前有明显征兆，可以翻滚躲开，如果保持在其左后方，第二下一般攻击不到玩家。再就是跳起后的坐地攻击，会带来360度的冲击波，HP在50%以下时还会使用3连坐地。掌握其规律之后就只是时间问题了。

ザラ-ムの气配

和上一关比简单了很多。虽然路上有不少机关要开，但基本上就是一本道，只要按照提示打门开机关，就可以一直走到最后。本关怪物硬币掉落很多，又无须保护谁，因此难度很低。最后阶段有4个魔扉，不过一定时间后敌军就会展开最后的猛攻，安心应战即可。

キズナジャスティス

最终战前的又一难关。本关是剧情中难度最高的一场防卫战，玩家要全力保护**ホミロン**。这一战的关键就是守好它，不要太在意魔扉。开战后先把正面靠前的魔扉关闭，之后就退回来全力防守，有支援型怪物硬币就布防在3个方向，位置不能离**ホミロン**太近，也不能太远。太远不利于玩家支援，太近则会把敌人放进来，光是擦伤都不好办。本关推荐手控**ツェザ-ル**，在我方魔物和敌人缠斗时，用冰河斩远距离冻住敌人，能赢得大量时间。

依次出2+2+2个魔扉后，发生剧情，**ホミロン**咏唱咒文失败。这时不要慌，还是专心防守。再出现4+2个魔扉后，我方援军**ダラル**王、**ジャック**将军、**カマン**队长、**ドドス**队长、**バトルレックス**就会出现。不过不要以为这就稳了，接下来才是难点所在。按照剧情的安排，玩家只要前往这5位NPC处，他们就会退回**ホミロン**的身边，协助它成功发动咒文过关。但实际上此时遍地都是敌人，NPC根本没有退回来的时间，因此玩家还是要以清敌为主，不能放弃防守。等把攻过来的有名字敌人全部击破之后才算是高枕无忧。好在我方援军没有撤退的可能，所以打稳一点儿还是比较保险的。

思いはひとつ



来到了最终决战，不过首先还要攻下4个房间。这里出现的敌人都比较弱，不会对玩家造成什么威胁。由于是最终决战，这里需要改变一下队伍构成。个人的推荐如下：回复要员不可少，再带一个动作快的远程攻击手，主人公建议转出招快的物理职业，**テリ-**也是一个值得带上的对象。

来到最后的房间开始最终决战，这是一场二连战。首先是魔王**ザラ-ム**，其招式多为大范围的攻击，出招前有明显的范围提示，专心躲避的话不难。远距离上他拥有丰富多彩的招式，不过近身则只会使用回旋斩和三连范围魔法，前者看准时机翻滚的话可以躲开，后者只要保持移动就不会中，因此近身攻击是上佳选择，只是注意不要太贪。注意中距离下他会使用冲撞攻击，这一招看起来和回旋斩有点类似，很容易中招，不过只要记住回旋斩只会在近身时才使出就可以了。另外BOSS还能强制取消玩家的增益状态，不过此技双方硬直均等，也没有攻击力，所以并不可怕，推荐手操**テリ**-多用分身，诱使BOSS使出这招。这一战总的来说不难，但一定要为下一战打好基础，因为这是二连战，一旦失败的话要回到第一战重新打过。

获胜后便是剧情的最后一战：真・魔王**ザラ-ム**。这一战的难度很高，BOSS攻击力极大，一开始很容易被打崩盘，一定要学会见招拆招，宁可慢而稳，也不能激进。最终BOSS身为巨大形态的BOSS，同样是左后方削脚最为适宜，但非常无耻的是它会使用超广范围的爆炸魔法来护身，这一招惟一的对策就是朝一个方向不断移动，看到魔法爆裂的瞬间一个回避，才能刚好无伤，只要动作稍慢就会中招。此外最终BOSS的挥爪攻击也能攻击到玩家，因此攻击时一定不能贪。和第一形态一样，BOSS也会取消玩家的增益状态，没有什么风险。

当最终BOSS的HP降至80%时，它会开始使用暗之栏，将除主人公外的随机两名队友关起来，这时主人公的身上会发光，玩家必须手动控制主人公靠近暗之栏，这样就能救出我方队友。这一招十分阴毒，如果主人公不幸被KO，就得操作惟一一名还能动的队友去救，然后再由主人公去救另外两名队友，所以很容易崩盘。因此从此刻开始，只建议玩家手操主人公，这也是我们建议主人公转出招快的物理职业的原因。

当最终BOSS的HP在30%以下时，BOSS会抓住主人公汲取圣杯之力，以每秒999点HP的速度进行回复。此时主人公变得不能控制，而BOSS的弱点圣杯会露出来。此时玩家需要全力输出，如果能给BOSS一定数量的伤害，就可以救出主人公并令BOSS露出圣杯、陷入硬直。相反如果失败，则会受到无法回避的全体伤害。这里推荐手操**テリ-**，分身后的□□△连按可以对BOSS造成巨大伤害。进入这一状态后，离胜利就不远了，坚持到底，就是最后的胜利。



通关之后

通关之后，玩家将以最终BOSS战前的状态回到**ゼビオン**。游戏为玩家准备了相当丰富的内容，可以说，通关才是游戏的开始。

多周目游戏

和前作一样，通关后玩家在标题画面的冒险**をする**中，选择通关存档（有★标记）开始新游戏，就会进入多周目游戏“**强くてニュ-ゲ-ム**”。多周目游戏时，会继承存档中的以下内容：

- 全角色等级（含职业等级）
- 技能、熟练度、怪物硬币槽、**ホイミスト-ン**状态、队伍等级点数
- 装备（部分除外）、道具（包括小徽章和元气玉）
- 所持金钱、称号、名声值、怪物讨伐数
- **ゼビオン**商店中出售的物品、时空之迷宫的完成情况

不能继承的内容包括：

- 传送点登录状态
- 入手的宝箱
- 随剧情和任务而入手的关键道具和重要装备

另外，每开始新一周目，全角色（含职业）都会获得额外的50点技能点，以方便玩家能够学会全部技能。

通关后追加要素

- 追加新任务3、8、15、17。
- 可以从**リッカの**宿屋获得BOSS战地图，只要击破出现的BOSS，而且级别够高，回来就能拿到新的BOSS战地图。
- **オ-ブ**屋追加圣贤者**のオ-ブ**、**メタルキングオ-ブ**出售。
- 大地图上会出现新的强力敌人。
- 调查酒场前的钢琴，可以改变街道的BGM。
- 与**ゼビオン**C5的老人对话，可以改变昼夜。
- 讨伐报告书旁边追加剧情回想处。

双子之王的心得：联机篇

在攻略流程的时候，玩家很早就可以进行联机模式，如果有高手带的话，可以在初期快速提升等级。不过如果只有自己的话，那么在通关之后再来进行联机模式是比较合适的选择。联机模式的进入方法是在王城里与**リッカ**对话。

基本说明

本作的联机模式实质上是若干个被称为时空迷宫的特殊关卡，这些关卡可以单人进行，也可以联机进行。单人时可以用自己的4人队伍进行，不过依然要联网才能选择。关卡的难度并不因为玩家选择单人或联机而发生改变，因此和玩家联机的难度会远远小于自己独自挑战。

时空迷宫关卡的出现条件分为两种，一是剧情/关卡完成情况，二是角色等级，满足条件后与**リッカ**对话即可获得。以下是全关卡出现条件（不含DLC关卡），其中的角色等级，只需任意角色的等级达到要求就行。但是如果玩家选择单人挑战，那么只有当全部角色的等级均达到要求以上时才能进行。

关卡名称	角色等级	奖励	出现条件
进化の迷宫	3	ちいさなメダル1～5枚	来到ゼビオン见过盟主后
亡者の战域	20	青い宝石、きんのロザリオ、破咒のリング	进入イ-リム雪原后；已通过进化の迷宫；任意角色20级以上
守りの迷宫	30	ときのすいしょう、大きな化石、ほしのカケラ、きんかい	传承の塔通过后；任意角色30级以上
悪鬼の隐れ家	30	さとりそう、きんのブレスレット、きんのゆびわ	传承の塔通过后；任意角色30级以上
激斗の港町	45	30000G	恶党のアジト通过后；任意角色45级以上
激斗の砂漠	50	35000G	白き道化师のすみか通过后；任意角色50级以上
激斗の峡谷	50	40000G	魔人の祭坛通过后
激斗の塔	55	80000G	ふたりの王の部屋通过后；任意角色55级以上
激斗の浮游城	65	200000G	神を超えし魔王の间通过后
邪恶な骑士の间	40	ぎんのこうせき、ロイヤルバッジ	通关后
赤き鬼のすみか	40	小さなうろこ、大きなうろこ、きんのブレスレット	邪恶な骑士の间通过后
恶党のアジト	40	ヘビ-メタル、ホワイトパ-ル、ちからのルビ-	赤き鬼のすみか通过后
魔物の王たちの战场	45	小さなホネ、うらみのほうじゅ、モノクル	恶党のアジト通过后；任意角色45级以上
白き道化师のすみか	45	まんねん雪、やわらかウ-ル、うさぎのおまもり	魔物の王たちの战场通过后
神々の试练の间	50	ときのすいしょう、バトルチョ-カ-	白き道化师のすみか通过后；任意角色50级以上
魔人の祭坛	50	まりょくの土、まほうの树木、いのりのゆびわ	神々の试练の间通过后
魔兽の绳张り	50	けものの皮、幻兽の皮、ひきよせのすず	魔人の祭坛通过后
ふたりの王の部屋	50	げんませき、ふしぎなドロドロ、ソ-サリ-リング	魔兽の绳张り通过后
魔王の间	55	暗黑の树木、天使のソ-マ、魔王のネックレス	ふたりの王の部屋通过后；任意角色55级以上
神の域を越えし魔王の间	65	幻兽のホネ、するどい爪、せいれいのゆびわ	魔王の间通过后；任意角色65级以上
强き者たちの迷宫	65	鉴定武器、鉴定武器の破片、しんぴのカ-ド（随机）	神を超えし魔王の间通过后

当玩家与其他玩家进行联机游戏时，除了控制的角色之外，其他角色全部算作后备角色，只能获得50%的经验值。如果玩家选择单人进行游戏，那么和单机模式一样，队伍中的4名角色全部可以获得100%的经验值，而后备角色只有50%的经验值。增加经验值的道具和装备，仅对于控制角色和队伍角色有效，对后备角色无效。

选项介绍

注意！联机模式的菜单至今已经有多次变化，不过万变不离其宗，大家对照着看看就能明白。

与**リッカ**对话后会出现以下5个选项：

时空の迷宫に行く：进入时空迷宫。

仲间のスト-リ-を助ける：帮助好友进行故事模式。

时空の迷宫（シングルプレイ）に行く：独自进入时空迷宫。

オンライン名を変える：改变在线昵称。

アイテム受を取ける：获得道具。

选择第一项后会出现两个选项，左边为玩家开房，右边为搜索其他玩家及好友开的房间。开房和搜索时，会出现以下选项：

募集对象：制限**なし**为无限制，**フレンドのみ**为仅限好友。

回线速度：**なんでも**为任意，良好**のみ**为仅限网好。不过本作的联机做得相当给力，就算零格信号，打起来也毫无延迟。

一绪に游ぶ人数：限定同时游戏的人数，最大4人。

やくそくの番号：按密码进行精确搜索。

けつてい：确定。

鉴定武器

挑战联机模式的一大动力，就是鉴定武器。玩家通关后可以获得**邪恶な**骑士**の**间的地图，只要玩家角色的等级够高，从这个地图顺着往下打，就能把新地图逐一打出来。这些BOSS战全部来自于流程中，但敌人的强度高了N个档次。不要光看等级限制，如果没有玩家配合的话，光是达到这个等级要求，进去一定会被打成狗。特别是最终BOSS的强化版，简直强得不像话。当玩家完成了**神の域を越えし**魔王**の**间之后，就会出现最后的地图：**强き者たちの**迷宫。这是一个由三四个版面随机构成的关卡，在里面会遭遇各种挑战，当玩家完成之后，就可以获得谜之武器的本体或碎片。

谜之武器的本体可以拿到武器屋用钱鉴定，从而变成可以装备的武器，这就是所谓的鉴定武器。鉴定武器的名称一般带有“真”字，除了基本攻击力外，还随机附加3个能力，要想刷出自己想要的武器和能力，是相当考验人品的事情。而如果玩家有5个同种武器的碎片的话，可以选择复原，让其变为可以装备的武器，不过能力同样是随机的。如果对鉴定武器的能力不满意，那么可以选择解体为碎片，但一把武器只能解体为2个碎片，简直是天坑。

当玩家以联机方式完成**强き者たちの**迷宫时，作为联机奖励，必定会获得当前使用武器的1块碎片或饰品**しんぴのカ–ド**，这点还是比较厚道的。鉴定武器与全武器的奖杯有关，以下是全鉴定武器列表，除片手剑和拳套（**コテ**）外，其他武器都只有一种。

真・骑士の双剑	真・贵公子の大剑
真・骑士のつるぎ	真・クイ–ンアックス
真・ファルコンソ–ド	真・ロイヤルグロ–ブ
	真・气合のコテ
	真・圣者のやり
	真・正义のそろばん
	真・ぎんのタロット
	真・舞姬のおうぎ

真・真红のブ–メラン
真・白オオカミのツメ
真・ウィングボウ
真・けんじゃのムチ
真・そよかぜのタクト
暗の一族の杖
真・おうさまのこん

以下是鉴定武器能附加的全部能力：

原文	含义
攻击力 +1 ~ 5	攻击力 +1 ~ 5
魔力 +1 ~ 5	魔力 +1 ~ 5
咒文ダメ–ジ +2.5% ~ 5%	咒文伤害 +2.5% ~ 5%
特技ダメ–ジ +1 ~ 5%	特技伤害 +1 ~ 5%
攻击に炎付与	攻击附加火效果
攻击に暗付与	攻击附加暗效果

しんぴのカ–ド

しんぴのカ–ド是**强き者たちの**迷宫的另一种奖励，它会作为鉴定武器及碎片的替代品出现。**しんぴのカ–ド**的能力是完全随机的，玩家可以去炼金所查看。和其他饰品不同的是，**しんぴのカ–ド**不需要依次顺序强化，而是可以选择性强化，如果是玩家不需要的能力，也可以选择解体。能附加的能力总共有43种之多，总之这又是一个天坑。

双子之王的心得：资料篇

全魔物讨伐兼掉落列表

本表以**せんれき→モンスタ–**的种别顺为准，不包含DLC敌人。1.05版中的DLC敌人出现于种别顺的最后，不影响本表使用。

编号	魔物名	掉落道具1	掉落道具2	淘气版	出现地点
1	スライム	スライムゼリ–	ごくじょうソルト	有	グリ–ネ草原
2	ももんじゃ	ふさふさの毛皮	けものの皮	有	グリ–ネ草原
3	しましまキャット	ネコずな	けものの皮	有	グリ–ネ草原、オレンカの战い
4	モ–モン	ホワイトパ–ル	おいしいミルク	有	グリ–ネ草原、オレンカの战い
5	ドラキ–	こうもりのはね	うまのふん	有	グリ–ネ草原
6	スライムナイト	てっこうせき	スライムピアス	有	グリ–ネ草原、オレンカの战い
7	がいこつ	おいしいミルク	てつのクギ	有	ゴルダ砂漠、ジャイワ–ルの战い、オレンカの战い
8	ミイラ男	よごれたほうたい	麻の糸	有	ゴルダ砂漠、ジャイワ–ルの战い
9	リリパット	へびのぬけがら	きんのゆびわ	有	ジャイワ–ルの战い
10	スライムベス	スライムゼリ–	ごくじょうソルト	有	ゴルダ砂漠
11	どろにんぎょう	ガマのあぶら	まりょくの土	有	ゴルダ砂漠、ジャイワ–ルの战い
12	ゴ–スト	あやかしそう	きんのブレスレット	有	ゴルダ砂漠
13	メラゴ–スト	レッドアイ	てつのクギ	有	ゴルダ砂漠、ジャイワ–ルの战い
14	スマイルロック	ようがんのカケラ	みがきずな	有	ゴルダ砂漠
15	フレイム	ホカホカスト–ン	ちからのペンダント	有	ゴルダ砂漠、ジャイワ–ルの战い
16	ギズモ	あやかしそう	はやてのリング	有	ゴルダ砂漠
17	ゴ–レム	かがみ石	ハイドラベルト	有	ゴルダ砂漠、ジャイワ–ルの战い
18	マドハンド	ふしぎなドロドロ	小さな化石	有	ゴルダ砂漠、魔族の森の战い
19	ごろつき	ホワイトパ–ル	きんのロザリオ	有	ジャイワ–ルの战い、ロ–ザス森林地带
20	メタルハンタ–	ぎんのこうせき	まもりのペンダント	有	グリ–ネ草原、ロ–ザス森林地带、魔族の森の战い
21	よろいのきし	青い宝石	てっこうせき	有	ジャイワ–ルの战い
22	バブルスライム	绿のコケ	どくどくヘドロ	有	ロ–ザス森林地带、魔族の森の战い
23	おおきづち	ふさふさの毛皮	じょうぶな枝	有	ロ–ザス森林地带、魔族の森の战い
24	タホドラキ–	こうもりのはね	インテリめがね	有	ロ–ザス森林地带、オレンカの战い
25	スライム（合体）	ごくじょうソルト	スライムゼリ–	无	ロ–ザス森林地带
26	キングスライム	スライムゼリ–	くじけぬこころ	有	ロ–ザス森林地带、魔族の森の战い
27	さまようたましい	しなやかな枝	あやかしそう	有	ロ–ザス森林地带
28	くさった死体	するどい爪	よごれたほうたい	有	ロ–ザス森林地带、魔族の森の战い
29	まじゅつし	コットン草	ちょうのはね	有	魔族の森の战い
30	ベビ–サタン	へびのぬけがら	こうもりのはね	有	魔族の森の战い
31	ピンクモ–モン	花のみつ	うさぎのおまもり	有	魔族の森の战い
32	どくやずきん	うまのふん	破毒のリング	有	魔族の森の战い

编号	魔物名	掉落道具1	掉落道具2	淘气版	出现地点
33	あやしいかげ	よるのとばり	まりょくの土	有	魔族の森の战い
34	メトロゴ–スト	にじいろの布きれ	ガマのあぶら	有	魔族の森の战い、大峡谷の战い（北）、クレティアの战い
35	ひとくいばこ	ゴ–ルドスト–ン	–	无	ジャイワ–ルの战い、魔族の森の战い
36	じんめんじゅ	じょうぶな枝	ようせいの首饰り	有	魔族の森の战い
37	グレ–トロック	–	–	无	魔族の森、传承の塔
38	キメラ	かぜきりのはね	みかわしそう	有	ロ–ザス森林地带、クレティアの战い
39	ホイミスライム	きよめの水	コットン草	有	ロ–ザス森林地带、クレティアの战い、オレンカの战い
40	さまようよろい	てっこうせき	まもりのルビ–	有	ロ–ザス森林地带、クレティアの战い
41	メタルスライム	メタルのカケラ	スライムゼリ–	无	グリ–ネ草原、ゴルダ砂漠、ロ–ザス森林地带、アマル峡谷、イ–リム雪原、ラオ荒野
42	わらいぶくろ	ブル–アイ	へびのぬけがら	有	クレティアの战い
43	きとうし	さとりそう	うるわしキノコ	有	クレティアの战い
44	ブラウニ–	けものの皮	ちからのペンダント	有	クレティアの战い
45	しびれくらげ	大きな贝がら	めざましリング	有	クレティアの战い
46	パペットマン	ブラックパ–ル	じょうぶな枝	有	ラオ荒野、暗の砂漠、ゼビオンの战い
47	ヘルゴ–スト	ブラックパ–ル	ガマのあぶら	有	ラオ荒野、暗の砂漠
48	ベロニャ–ゴ	するどいキバ	ネコずな	有	ラオ荒野、暗の草原
49	キラ–パンサ–	するどいキバ	ほしふるうでわ	有	ラオ荒野、グリ–ネ草原、大峡谷の战い（北）
50	しりょうのきし	小さなホネ	てつのクギ	有	アマル峡谷、大峡谷の战い（北）
51	ダックスビル	やわらかウ–ル	するどい爪	有	アマル峡谷、オレンカの战い
52	マミ–	暗黑の树木	よごれたほうたい	有	アマル峡谷、大峡谷の战い（北）
53	ばくだん岩	ようがんのカケラ	メガンテのうでわ	有	アマル峡谷
54	ホ–クマン	かぜきりのはね	こうもりのはね	有	アマル峡谷、大峡谷の战い（北）
55	ボ–ンナイト	よるのとばり	圣印のゆびわ	有	アマル峡谷
56	バトルレックス	小さなうろこ	パワ–ベルト	有	アマル峡谷
57	ヒ–トギズモ	せいれいせき	ホカホカスト–ン	有	アマル峡谷
58	トロル	ぶどうエキス	ちからのゆびわ	有	アマル峡谷
59	ミニデ–モン	小さな化石	ちょうのはね	有	大峡谷の战い（北）、灵峰レ–ゲンの战い
60	ブリズニャン	するどい爪	ひきよせのすず	有	大峡谷の战い（北）、イ–リム雪原
61	アロ–インプ	さえずりのみつ	花のみつ	有	大峡谷の战い（南）
62	メイジキメラ	みかわしそう	はくあいのゆびわ	有	大峡谷の战い（北）
63	ウドラ–	暗黑の树木	命のネックレス	有	大峡谷の战い（北）
64	アンクルホ–ン	レッドアイ	いかりのタトゥ–	有	ラオ荒野
65	あくまのきし	ぎんのこうせき	ロイヤルバッジ	有	大峡谷の战い（北）、ゴルダ砂漠、ゼビオンの战い
66	ドラゴン	ドラゴンの皮	龙のおまもり	有	ラオ荒野、大峡谷の战い（南）
67	うごくせきぞう	かがみ石	つけもの石	有	大峡谷の战い（南）
68	くものきょじん	まほうの树木	いのりのゆびわ	有	クレティアの战い、大峡谷の战い（北）
69	ア–ムライオン	まじゅうのホネ	するどいキバ	有	大峡谷の战い（北）、暗の雪原
70	どくどくゾンビ	ブル–アイ	どくどくヘドロ	有	イ–リム雪原、灵峰レ–ゲンの战い
71	ブリザ–ド	冰のけっしょう	命のゆびわ	有	イ–リム雪原、灵峰レ–ゲンの战い
72	フロストギズモ	ホワイトパ–ル	冰のけっしょう	有	イ–リム雪原、灵峰レ–ゲンの战い
73	シルバ–デビル	いかずちのたま	ふさふさの毛皮	有	イ–リム雪原、灵峰レ–ゲンの战い
74	リザ–ドマン	青い宝石	小さなうろこ	有	イ–リム雪原、灵峰レ–ゲンの战い
75	キラ–マシン	あまつゆのいと	かがみ石	有	イ–リム雪原、灵峰レ–ゲンの战い
76	うごくひょうぞう	冰のけっしょう	–	无	イ–リム雪原、
77	はぐれメタル	メタルのカケラ	しあわせのくつ	无	イ–リム雪原、ラオ荒野、暗の森、暗の峡谷、暗の荒野、暗の雪原、暗の草原
78	キ–スドラゴン	ドラゴンの皮	大地の龙玉	有	イ–リム雪原
79	メイジももんじゃ	まじゅうの皮	するどい爪	有	灵峰レ–ゲンの战い、暗の草原
80	シャド–	げんませき	よるのとばり	有	灵峰レ–ゲンの战い
81	メタルライダ–	ヘビ–メタル	てっこうせき	有	灵峰レ–ゲンの战い、暗の草原
82	なげきの亡灵	さえずりのみつ	モノクル	有	灵峰レ–ゲンの战い
83	イエティ	やわらかウ–ル	まんねん雪	有	イ–リム雪原、灵峰レ–ゲンの战い
84	サイレス	するどい爪	破幻のリング	有	灵峰レ–ゲンの战い
85	ヘルクラッシャ–	小さなホネ	破咒のリング	有	灵峰レ–ゲンの战い
86	ミミック	ぎんかい	–	无	大峡谷の战い（北）、ゼビオンの战い
87	ボストロ–ル	ふさふさの毛皮	–	有	ロ–ザス森林地带、オレンカの战い
88	ドラキ–マ	さえずりのみつ	みかわしそう	有	暗の森、ゼビオンの战い
89	ようじゅつし	げんませき	こうもりのはね	有	大峡谷の战い（北）、暗の荒野、ゼビオンの战い
90	スト–ンマン	せいれいせき	つけもの石	有	ゴルダ砂漠、暗の荒野、ゼビオンの战い
91	エリミネ–タ–	ヘビ–メタル	ちからのルビ–	有	ゼビオンの战い
92	ア–クデ–モン	まじゅうのツノ	まじゅうの皮	有	グリ–ネ草原、ゼビオンの战い
93	りゅうせんし	ドラゴンのツノ	大きな贝がら	有	暗の雪原、ゼビオンの战い
94	バルザック	さとりそう	きんのブレスレット	有	大峡谷の战い（南）
95	かげのきし	ブラックパ–ル	うまのふん	有	暗の草原、暗の砂漠、暗の森、暗の荒野、暗の雪原、暗の峡谷、传承の塔（下层）の战い
96	おどるほうせき	青い宝石	赤い宝石	有	ゼビオンの战い、传承の塔（下层）の战い
97	ベホマスライム	ガマのあぶら	きよめの水	有	ゼビオンの战い、传承の塔（下层）の战い
98	じごくのよろい	いかずちのたま	ぎんのこうせき	有	ゼビオンの战い、传承の塔（下层）の战い
99	リビングデッド	よごれたほうたい	破毒のリング	有	ゼビオンの战い、传承の塔（下层）の战い
100	メガザルロック	赤い宝石	きよめの水	有	暗の砂漠
101	おにこんぼう	ドラゴンの皮	大きなうろこ	有	暗の峡谷
102	スライムベホマズン	シルク草	ス–パ–リング	有	暗の草原、ゼビオンの战い
103	デザ–トゴ–スト	ビッグサボテン	みがきずな	有	ラオ荒野
104	ドラゴンソルジャ–	するどいキバ	海魔の眼甲	有	グリ–ネ草原、ゼビオンの战い、传承の塔（下层）の战い
105	ブラックチャック	ようせいのひだね	しなやかな枝	有	暗の森、传承の塔（下层）の战い
106	ガ–ゴイル	かぜきりのはね	はくあいのゆびわ	有	暗の峡谷、传承の塔（上层）の战い
107	ゴ–ルドマン	きんかい	ゴ–ルドスト–ン	有	ラオ荒野、传承の塔（下层）の战い
108	キラ–マシン2	大きなこうら	あまつゆのいと	有	暗の雪原、传承の塔（上层）の战い
109	ランプのまじん	まりょくの土	魔王のネックレス	有	传承の塔（下层）の战い、传承の塔（上层）の战い
110	ヘルバトラ–	まじゅうのツノ	モノクル	有	アマル峡谷、传承の塔（下层）の战い、传承の塔（上层）の战い
111	マネマネ	ようせいのひだね	かがみ石	有	传承の塔（下层）の战い

编号	魔物名	掉落道具1	掉落道具2	淘气版	出现地点
112	しにがみきぞく	よるのとばり	圣印のゆびわ	有	大峡谷の战い（南）、暗の峡谷、传承の塔（下层）の战い
113	ホワイトパンサ–	ホワイトパ–ル	ほしふるうでわ	有	传承の塔（上层）の战い
114	スタ–キメラ	かがやき草	みかわしそう	有	传承の塔（上层）の战い
115	エビルホ–ク	小さなホネ	破幻のリング	有	暗の荒野、传承の塔（上层）の战い
116	まおうのつかい	大きなホネ	青い宝石	有	ラオ荒野、暗の森
117	マポレ–ナ	妖精の绵花	にじいろの布きれ	有	暗の草原
118	ブラッドマミ–	げんませき	よごれたほうたい	有	暗の砂漠
119	キラ–ア–マ–	プラチナこうせき	赤い宝石	有	暗の森
120	ちょうろうじゅ	かがやきの树液	ようせいの首かざり	有	ロ–ザス森林地带、暗の森
121	ギガンテス	まほうの树木	バトルチョ–カ–	有	暗の砂漠
122	ウイングタイガ–	まじゅうの皮	はやてのリング	有	暗の草原
123	ブラッドハンド	大きな化石	ふしぎなドロドロ	有	暗の草原
124	レッドア–チャ–	赤い宝石	レッドアイ	有	暗の森
125	デススト–カ–	ぶどうエキス	ごくじょうソルト	有	暗の砂漠
126	シュプリンガ–	大きなうろこ	まもりのルビ–	有	イ–リム雪原、暗の森
127	ホロゴ–スト	マデュライト	うるわしキノコ	有	暗の砂漠
128	パンドラボックス	メタルのカケラ	–	无	暗の浮游城、传承の塔（下层）の战い
129	アックスドラゴン	ドラゴンのツノ	ドラゴンの皮	有	暗の峡谷
130	デビルロ–ド	いかずちのたま	メガンテのうでわ	有	ラオ荒野
131	キラ–マジンガ	あまつゆのいと	アクセルギア	有	暗の雪原
132	しにがみのきし	プラチナこうせき	ロイヤルバッジ	有	暗の峡谷
133	だいまじん	せいれいせき	ハイドラベルト	有	暗の草原
134	トロルボンバ–	げんこつダケ	ちからのルビ–	有	暗の峡谷
135	グレイトライドン	まじゅうのホネ	大きなホネ	有	暗の雪原
136	デスプリ–スト	せいじゃのはい	魔王のネックレス	有	暗の雪原
137	グ–ル	ブラックパ–ル	大きなこうら	有	ロ–ザス森林地带、暗の峡谷、暗の森、暗の砂漠、暗の荒野、暗の雪原
138	ドルマ–ジュ	げんませき	暗黑の树木	有	ゴルダ砂漠
139	マッドレインボ–	なないろのまゆ	にじいろの布きれ	有	グリ–ネ草原
140	ダ–スドラゴン	ドラゴンのツノ	龙のおまもり	有	アマル峡谷、暗の砂漠
141	ビッグスロ–ス	やわらかウ–ル	うさぎのおまもり	有	イ–リム雪原、暗の雪原
142	ダ–クパンサ–	ネコずな	ひきよせのすず	有	暗の砂漠
143	タイプG	マデュライト	レッドアイ	有	暗の荒野
144	ギガデ–モン	幻兽の皮	大きなうろこ	有	グリ–ネ草原
145	やつざきアニマル	幻兽のホネ	けものの皮	有	暗の峡谷
146	バズズ	いかずちのたま	ソ–サリ–リング	有	イ–リム雪原
147	ベリアル	ときのすいしょう	きんのロザリオ	有	暗の森
148	アトラス	ぶどうエキス	バトルチョ–カ–	有	グリ–ネ草原
149	ビサロナイト	天使のソ–マ	ビ–ナスのなみだ	有	ラオ荒野
150	ワイトキング	うらみのほうじゅ	せいじゃのはい	有	ラオ荒野、暗の荒野
151	ゲリュオン	幻兽の皮	まじゅうの皮	有	ゴルダ砂漠
152	キングレオ	–	–	无	激斗の塔
153	ボ–ンファイタ–	うらみのほうじゅ	大きなホネ	有	アマル峡谷
154	ランプのまおう	まりょくの土	せいれいのゆびわ	有	ゴルダ砂漠
155	トロルキング	げんこつダケ	ちからのゆびわ	有	ロ–ザス森林地带
156	デスカイザ–	まじゅうのツノ	海魔の眼甲	有	暗の森
157	キラ–クリムゾン	オリハルコン	マデュライト	有	イ–リム雪原
158	ジャミラス	–	–	无	激斗の浮游城
159	サタンジェネラル	ぶどうエキス	忠诚のチョ–カ–	有	暗の草原
160	メタルキング	へビ–メタル	メタルのカケラ	无	暗の雪原、暗の森、暗の峡谷、暗の荒野、暗の草原
161	フエルノ–ク王	–	–	无	剧情BOSS
162	モ–リアス王	–	–	无	剧情BOSS
163	ベロリンマン	–	–	无	剧情BOSS
164	ギガントドラゴン	–	–	无	剧情BOSS
165	ダラル王	–	–	无	剧情BOSS
166	ゼビオン王	–	–	无	剧情BOSS
167	ミユシャド	–	–	无	剧情BOSS
168	デュラン	–	–	无	剧情BOSS
169	魔王ザラ–ム	–	–	无	剧情BOSS
170	真・魔王ザラ–ム	–	–	无	剧情BOSS

注1：スライム（合体）出现于ロ–ザス森林地带左上方的大片区域，一般位于某个路口处。外表是最普通的蓝色史莱姆，这里没有普通的蓝色史莱姆，因此只要看到就一定是。8个这样的史莱姆就能合体为一个大史莱姆，但只要打死一只小的即可登录于图鉴之上。

全怪物同伴列表

本表以**せんれき**→仲间**モンスタ**–的种别顺为准。只要打倒与名称对应的魔物，就有几率出现怪物硬币，获得硬币即可填上图鉴。部分魔物的硬币掉落率相当感人。

编号	名称	类别
1	スライム	变身
2	ももんじゃ	变身
3	しましまキャット	辅助
4	モ–モン	辅助
5	ドラキ–	辅助
6	スライムナイト	变身
7	がいこつ	支援
8	ミイラ男	支援
9	リリパット	支援
10	スライムベス	变身
11	どろにんぎょう	支援

编号	名称	类别
12	ゴ–スト	辅助
13	メラゴ–スト	辅助
14	スマイルロック	辅助
15	フレイム	辅助
16	ギズモ	变身
17	ゴ–レム	变身
18	マドハンド	辅助
19	ごろつき	支援
20	メタルハンタ–	变身
21	よろいのきし	变身
22	バブルスライム	辅助

编号	名称	类别
23	おおきづち	辅助
24	タホドラキ–	辅助
25	キングスライム	支援
26	さまようたましい	辅助
27	くさった死体	支援
28	まじゅつし	变身
29	ベビ–サタン	辅助
30	ピンクモ–モン	辅助
31	どくやずきん	支援
32	あやしいかげ	辅助
33	メトロゴ–スト	辅助

编号	名称	类别
34	ひとくいばこ	辅助
35	じんめんじゅ	支援
36	キメラ	变身
37	ホイミスライム	辅助
38	さまようよろい	支援
39	わらいぶくろ	辅助
40	きとうし	变身
41	ブラウニ–	辅助
42	しびれくらげ	辅助
43	パペットマン	支援
44	ヘルゴ–スト	辅助

编号	名称	类别
45	ベロニャーゴ	辅助
46	キラーパンサー	变身
47	しりょうのきし	支援
48	ダックスビル	变身
49	マミー	支援
50	ばくだん岩	辅助
51	ホークマン	支援
52	ボーンナイト	变身
53	バトルレックス	变身
54	ヒートギズモ	变身
55	トロル	辅助
56	ミニデーモン	辅助
57	ブリズニャン	辅助
58	アローインプ	支援
59	メイジキメラ	变身
60	ウドラー	支援
61	アンクルホーン	支援
62	あくまのきし	变身
63	くものきょじん	变身
64	アームライオン	辅助
65	どくどくゾンビ	支援
66	ブリザード	辅助
67	フロストギズモ	变身
68	シルバーデビル	变身
69	リザードマン	支援
70	キラーマシン	变身
71	メイジももんじゃ	变身
72	シャドー	辅助
73	メタルライダー	变身
74	なげきの亡灵	支援
75	イエティ	变身
76	サイレス	支援
77	ヘルクラッシャー	支援
78	ミミック	辅助
79	ボストロール	辅助
80	ドラキーマ	辅助
81	ようじゅつし	变身
82	ストーンマン	变身
83	エリミネーター	支援
84	アークデーモン	变身
85	りゅうせんし	支援
86	かげのきし	支援
87	おどるほうせき	辅助
88	ベホマスライム	辅助
89	じごくのよろい	支援
90	リビングデッド	支援
91	メガザルロック	辅助

编号	名称	类别
92	スライムベホマズン	支援
93	デザートゴースト	变身
94	ドラゴンソルジャー	变身
95	ブラックチャック	辅助
96	ガーゴイル	支援
97	ゴールドマン	变身
98	キラーマシン2	支援
99	ランプのまじん	变身
100	ヘルバトラー	支援
101	しにがみきぞく	变身
102	ホワイトパンサー	变身
103	スターキメラ	变身
104	エビルホーク	支援
105	まおうのつかい	支援
106	マポレーナ	辅助
107	ブラッドマミー	支援
108	キラーアーマー	支援
109	ちょうろうじゅ	支援
110	ブラッドハンド	辅助
111	レッドアーチャー	支援
112	デスストーカー	支援
113	シュプリンガー	支援
114	ホロゴースト	辅助
115	パンドラボックス	辅助
116	アックスドラゴン	变身
117	デビルロード	变身
118	キラーマジンガ	支援
119	しにがみのきし	变身
120	トロルボンバー	辅助
121	グレイトライドン	变身
122	デスプリースト	支援
123	グール	支援
124	ドルマージュ	辅助
125	マッドレインボー	支援
126	ビッグスロース	变身
127	タイプG	变身
128	やつざきアニマル	辅助
129	バズズ	变身
130	ベリアル	变身
131	ビサロナイト	支援
132	ワイトキング	支援
133	ボーンファイター	支援
134	ランプのまおう	变身
135	トロルキング	辅助
136	デスカイザー	支援
137	キラークリムゾン	支援
138	サタンジェネラル	变身

全怪物硬币里，最麻烦的当属3种宝箱怪对应的硬币，因为数量太少而且掉率感人。下面专门介绍一下：

ひとくいばこ：推荐去魔族の森像迷宫一样的区域，在D6的死胡同里必定有一个宝箱怪。初次进入时需要传送一下，之后只要简单地退回大地图再进就可以直接出现在这个区域，但掉率极为感人。

ミミック：推荐是去大峡谷の战い（北），这个地图上分布着10个宝箱（具体如图），每个都有可能变为**ミミック**。每次进入地图后就满场搜索一遍，没有的话就退回大地图再来。

パンドラボックス：推荐是去传承の塔（中层）の战い，进入之后马上往回走，一路下塔，每层中间房间都会有一个宝箱，每个都有几率变为**パンドラボックス**。



全饰品列表

本表以**せんれき→アクセサリ**－的种别顺为准。部分饰品在剧情、宝箱、任务中可以获得，为节省篇幅，下表只列出可反复获得的交换和掉落方法。表中的小徽章一列，表示需要多少枚小徽章才能从徽章王处换得，“－”表示徽章王没有该饰品。掉落一列中，只有两个饰品是没有掉落的。

编号	名称	初期效果	小徽章	掉落
1	スライムピアス	ホミロン回复率 +20.0%	2 枚	スライムナイト
2	ひきよせのすず	吸引敌人 +10	2 枚	ブリズニャン
3	きんのゆびわ	守备力 +2	2 枚	リリパット
4	きんのブレスレット	防御成功时伤害减少量 +10.0%	2 枚	ゴ－スト
5	きんのロザリオ	受到致命攻击时的生存率 +20.0%	3 枚	ごろつき
6	いかりのタトゥ－	MP 不会自动回复但伤害增加	3 枚	アンクルホ－ン
7	はやてのリング	移动变慢效果减少 +50.0%	3 枚	ギズモ
8	ハイドラベルト	地震・大吼防御率 +50.0%	5 枚	だいまじん、ゴ－レム
9	まもりのペンダント	受到攻击时不会出现硬直	5 枚	メタルハンタ－
10	ちからのペンダント	必杀技伤害 +10.0%	5 枚	フレイム、ブラウニ－
11	くじけぬこころ	死亡后直接复活的几率 +5.0%	6 枚	キングスライム
12	インテリめがね	守备力上升的效果增加 +20.0%	6 枚	タホドラキ－
13	うさぎのおまもり	冰结时间减少 +40.0%	6 枚	ピンクモ－モン、ビッグスロ－ス
14	ようせいの首かざり	跳舞效果减少 +40.0%	6 枚	じんめんじゅ、ちょうろうじゅ
15	めざましリング	睡眠时间短缩 +40.0%	6 枚	しびれくらげ

编号	名称	初期效果	小徽章	掉落
16	はくあいのゆびわ	封印时间短缩 +40.0%	6 枚	メイジキメラ、ガ－ゴイル
17	破毒のリング	毒伤害减少 +40.0%	6 枚	どくやずきん、リビングデッド
18	破咒のリング	诅咒时间减少 +40.0%	6 枚	ヘルクラッシャ－
19	破幻のリング	幻惑时间减少 +40.0%	6 枚	エビルホ－ク、サイレス
20	圣印のゆびわ	即死防御率 +50.0%	6 枚	ボ－ンナイト、しにがみきぞく
21	まもりのルビ－	所受伤害完全无效率 +3.0%	10 枚	さまようよろい、シュプリンガ－
22	ちからのルビ－	会心伤害增加 +10.0%	10 枚	エリミネ－タ－
23	ほしふるうでわ	消费 MP 上升但特技蓄力时间减少 +50.0%	10 枚	キラ－パンサ－、ホワイトパンサ－
24	パワ－ベルト	对敌弱点的伤害 +12.0%	10 枚	バトルレックス
25	命のゆびわ	HP 自动回复 +3	10 枚	ブリザ－ド
26	命のネックレス	使用世界树の叶时零消费率 +10.0%	10 枚	ウドラ－
27	モノクル	咒文暴走率 +7.0%	20 枚	なげきの亡灵
28	ちからのゆびわ	攻击力上升的效果增加 25.0%	20 枚	トロル、トロルキング
29	いのりのゆびわ	MP 自动回复 +1	20 枚	くものきょじん
30	メガンテのうでわ	死亡时发动メガンテ	－	ばくだん岩、デビルロ－ド
31	龙のおまもり	咒文耐性 +15.0%	10 枚	ドラゴン
32	ロイヤルバッジ	吐息耐性 +15.0%	10 枚	しにがみのきし、あくまのきし
33	ス－パ－リング	攻击力和守备力上升效果时间延长 +50.0%	20 枚	スライムベホマズン
34	海魔の眼甲	击破敌人时气槽随机增加 2.5%	30 枚	ドラゴンソルジャ－、デスカイザ－
35	バトルチョ－カ－	特技伤害 +5.0%	30 枚	ギガンテス、アトラス
36	魔王のネックレス	咒文伤害 +5.0%	30 枚	ランプのまじん、デスプリ－スト
37	大地の龙玉	最大 HP+20	－	キ－スドラゴン

编号	名称	初期效果	小徽章	掉落
38	アクセルギア	团队连击的伤害增加 +15.0%	–	キラ – マジンガ
39	忠诚のチョ – カ –	攻击力 +10	–	サタンジェネラル
40	ソ – サリ – リング	最大 MP+15	–	バズズ
41	ビ – ナスのなみだ	防御可以无视方向	–	ビサロナイト
42	せいれいのゆびわ	小徽章掉落率 ×1.3	–	ランプのまおう
43	しんぴのカ – ド	随机效果	–	时空の迷宫（强き者たちの迷宫）
44	しあわせのくつ	获得经验值 +20.0%	–	はぐれメタル
45	ゴスペルリング	魔物从地图上消失	–	全称号获得的奖励

全素材列表

本表以**せんれき→そざい**的50音顺为准。注意未来的更新任务中如果出现新道具，会按50音顺插在表格中，但实际上不影响全素材的奖杯获得。

素材名	掉落魔物	大地图道具点
青い宝石	おどるほうせき、まおうのつかい、リザ – ドマン、よろいのきし	アマル峡谷
赤い宝石	おどるほうせき、メガザルロック、レッドア – チャ –、キラ – ア – マ –	–
麻の糸	ミイラ男	ゴルダ砂漠、アマル峡谷
あまつゆのいと	キラ – マシン、キラ – マシン 2、キラ – マジンガ	–
あやかしそう	ゴ – スト、ギズモ、さまようたましい	ロ – ザス森林地帯、ラオ荒野
暗黒の树木	マミ –、ウドラ –、ドルマ – ジュ	ラオ荒野
いかずちのたま	シルバ – デビル、じごくのよろい、デビルロ – ド、バズズ	–
いやしの结晶	アンクルホ – ン	–
いやしの原石	キングスライム	–
いやしの宝石	ウイングタイガ –	–
うまのふん	どくやずきん、ドラキ –、かげのきし	–
うらみのほうじゅ	ワイトキング、ボ – ンファイタ –	–
うるわしキノコ	きとうし、ホロゴ – スト	ロ – ザス森林地带
おいしいミルク	がいこつ、モ – モン	–
おうごんのかけら	メタルキング、やんちゃモンスタ –	グリ – ネ草原、ゴルダ砂漠
大きなうろこ	シュプリンガ –、ギガデ – モン、おにこんぼう	–
大きな贝がら	しびれくらげ、りゅうせんし	ゴルダ砂漠
大きな化石	ブラッドハンド	ラオ荒野
大きなこうら	グ – ル、キラ – マシン 2	–
大きなホネ	グレイトライドン、ボ – ンファイタ –、まおうのつかい	ラオ荒野
おじいさんの杖	–	任务 25 相关
オリハルコン	キラ – クリムゾン	–
かがみ石	うごくせきぞう、キラ – マシン、ゴ – レム、マネマネ	ゴルダ砂漠、アマル峡谷
かがやき草	スタ – キメラ	ロ – ザス森林地带、ラオ荒野
かがやきの树液	ちょうろうじゅ	–
かぜきりのはね	キメラ、ホ – クマン、ガ – ゴイル	–
ガマのあぶら	どろにんぎょう、メトロゴ – スト、ヘルゴ – スト、ベホマスライム	–
绊スト – ン	–	团队特技点相关
きよめの水	メガザルロック、ベホマスライム、ホイミスライム	ゴルダ砂漠、ロ – ザス森林地带
きんかい	ゴ – ルドマン	–
ぎんかい	ミミック	–
ぎんのこうせき	メタルハンタ –、あくまのきし、じごくのよろい	イ – リム雪原
けものの皮	ももんじゃ、しましまキャット、ブラウニ –、やつざきアニマル	–
げんこつダケ	トロルボンバ –、トロルキング	ロ – ザス森林地带
幻兽の皮	ゲリュオン、ギガデ – モン	–
幻兽のホネ	やつざきアニマル	–
げんませき	ようじゅつし、シャド –、ブラッドマミ –、ドルマ – ジュ	ラオ荒野
こうもりのはね	タホドラキ –、ベビ – サタン、ドラキ –、ホ – クマン	–
冰のけっしょう	フロストギズモ、ブリザ – ド、うごくひょうぞう	イ – リム雪原
ごくじょうソルト	スライム、スライムベス、デススト – カ –	–
コットン草	まじゅつし、ホイミスライム	グリ – ネ草原、ロ – ザス森林地带
ゴ – ルドスト – ン	ゴ – ルドマン、メイジももんじゃ、ベロニャ – ゴ	–
さえずりのみつ	ドラキ – マ、アロ – インプ	–
さとりそう	きとうし、バルザック	アマル峡谷
しおかぜ草	–	グリ – ネ草原
しなやかな枝	さまようたましい、ブラックチャック	ロ – ザス森林地带、イ – リム雪原
じょうぶな枝	おおきづち、パペットマン、じんめんじゅ	グリ – ネ草原、アマル峡谷
シルク草	スライムベホマズン	グリ – ネ草原、ロ – ザス森林地带
シルバ – スト – ン	メイジももんじゃ、ベロニャ – ゴ	イ – リム雪原
スライムゼリ –	スライムベス、スライム、キングスライム、メタルスライム	–
するどいキバ	キラ – パンサ –、ア – ムライオン、ベロニャ – ゴ、ドラゴンソルジャ –	–
するどいツメ	ブリズニャン、メイジももんじゃ、サイレス、ダックスビル	–
せいじゃのはい	デスプリ – スト、ワイトキング	–
せいれいせき	ヒ – トギズモ、だいまじん、スト – ンマン	ロ – ザス森林地带
小さなうろこ	バトルレックス、リザ – ドマン	–
小さな化石	マドハンド、ミニデ – モン	ゴルダ砂漠
小さなホネ	しりょうのきし、ヘルクラッシャ –、エビルホ – ク	ゴルダ砂漠、ラオ荒野
ちからのタマゴ	–	任务 28 相关
ちょうのはね	まじゅつし、ミニデ – モン	グリ – ネ草原
つけもの石	スト – ンマン	グリ – ネ草原、ゴルダ砂漠
てっこうせき	スライムナイト、さまようよろい、よろいのきし、メタルライダ –	ゴルダ砂漠、アマル峡谷
てつのクギ	がいこつ、メラゴ – スト、しりょうのきし	ラオ荒野
天使のソ – マ	ビサロナイト	–
ときのすいしょう	ベリアル	アマル峡谷
どくどくヘドロ	バブルスライム、どくどくゾンビ	ゴルダ砂漠、ラオ荒野
ドラゴンの皮	おにこんぼう、アックスドラゴン、ドラゴン、キ – スドラゴン	–
ドラゴンのツノ	りゅうせんし、ダ – スドラゴン、アックスドラゴン	–
なないろまゆ	マッドレインボ –	–
にじいろの布きれ	メトロゴ – スト、マポレ – ナ、マッドレインボ –	–
ネコずな	しましまキャット、ベロニャ – ゴ、ダ – クパンサ –	–
花のみつ	ピンクモ – モン、アロ – インプ	–
ビッグサボテン	デザ – トゴ – スト	ゴルダ砂漠
ふさふさの毛皮	ももんじゃ、おおきづち、シルバ – デビル、ボストロ – ル	–
ふしぎなドロドロ	マドハンド、ブラッドハンド	ゴルダ砂漠、ラオ荒野
ぶどうエキス	アトラス、デススト – カ –、サタンジェネラル	–
プラチナこうせき	しにがみのきし、キラ – ア – マ –	イ – リム雪原
ブラックパ – ル	パペットマン、ヘルゴ – スト、かげのきし、グ – ル	–
ブル – アイ	わらいぶくろ、どくどくゾンビ	アマル峡谷
へびのぬけがら	リリパット、ベビ – サタン、わらいぶくろ	–
ヘビ – メタル	メタルライダ –、エリミネ – タ –	ラオ荒野
ホカホカスト – ン	フレイム、ヒ – トギズモ	ラオ荒野、アマル峡谷
ほしのカケラ	–	ラオ荒野、イ – リム雪原
ほのおのかけら	–	任务 33 相关
ホワイトパ – ル	モ – モン、ごろつき、フロストギズモ、ホワイトパンサ –	–
まじゅうのツノ	ア – クデ – モン、ヘルバトラ –、デスカイザ –	–
まじゅうの皮	メイジももんじゃ、ゲリュオン、ウイングタイガ –	–
まじゅうのホネ	グレイトライドン、ア – ムライオン	–
マデュライト	ホロゴ – スト、タイプ G、キラ – クリムゾン	ラオ荒野
魔の结晶	しりょうのきし	–
魔の原石	どろにんぎょう	–
魔の宝石	ア – ムライオン	–
まほうの树木	くものきょじん、ギガンテス	ラオ荒野、アマル峡谷
まりょくの土	どろにんぎょう、あやしいかげ、ランプのまおう	ロ – ザス森林地带
まんねん雪	イエティ	イ – リム雪原
みがきずな	スマイルロック、デザ – トゴ – スト	ゴルダ砂漠
みかわしそう	キメラ、メイジキメラ、ドラキ – マ、スタ – キメラ	ゴルダ砂漠
绿のコケ	バブルスライム	ロ – ザス森林地带
メタルのカケラ	メタルスライム、はぐれメタル、メタルキング	–
やわらかウ – ル	ダックスビル、イエティ、ビッグスロ – ス	–
ようがんのカケラ	スマイルロック、ばくだん岩	ラオ荒野
ようせいのひだね	ブラックチャック、マネマネ	–
妖精の绵花	マポレ – ナ	ラオ荒野
よごれたほうたい	ミイラ男、くさった死体、マミ –、リビングデッド	–

素材名	掉落魔物	大地图道具点
よるのとばり	あやしいかげ、シャド－、ボ－ンナイト、しにがみきぞく	－
レッドアイ	メラゴ－スト、アンクルホ－ン、レッドア－チャ－、タイプG	－

全团队技能列表

每种武器的熟练度达到5的倍数时，就会出现新的团队技能。在团队技能点足够的情况下，玩家可以自由装备已获得的团队技能。

武器	熟练度	技能名	效果	点数
双剑	5	不屈の斗志I	最大HP+4	1
	10	会心练磨II	会心一击几率提高	2
	15	逆境のバイキルト	濒死时攻击力上升	2
	20	ドラゴンビ–ト	击破敌人时必杀槽偶尔会增加得比平时更多	4
片手剑	5	武神の豪腕I	力+2	1
	10	钢铁の肉体II	守+5	2
	15	会心完全ガ–ドの心得	偶尔能完全防住敌人的痛恨一击	2
	20	ファランクス	防御成功时所受的伤害再减12%	3
两手剑	5	钢铁の肉体I	守+2	1
	10	魔结界の心得	咒文耐性+5%	2
	15	不屈の斗志III	最大HP+16	3
	20	魔结界の极意	咒文耐性+10%	4
オノ	5	ふんばり魂	容易将敌人打飞	1
	10	不屈の斗志II	最大HP+10	2
	15	武神の豪腕III	力+8	3
	20	圣骑士の坚阵	完全防御所受的伤害的几率+3%	4
コテ	5	会心练磨I	会心一击几率小幅提高	1
	10	武神の豪腕II	力+5	2
	15	逆境の会心攻击	濒死时会心一击率提高	2
	20	达人の呼吸	MP全满时受到伤害会少量回复HP	4
ヤリ	5	深渊なる睿智I	最大MP+2	1
	10	慧眼のさばき	攻击时容易让敌人进入胆怯状态	2
	15	逆境のスカラ	濒死时守备力增加	2
	20	女神の祝福	受到致命攻击时的生存率+10%	4
そろばん	5	商人の知惠	击破敌人时更容易出现药草	2
	10	快眠チャ–ジ	处于睡眠状态时HP徐徐回复	1
	15	どうぐ倍加术	药草和圣水的回复效果2倍	3
	20	商人の金库术	获得的金钱+20%，但经验值–20%	4
タロット	5	MPせつやく术	使用特技和咒文时有4%几率不费MP	3
	10	以心传心	团队连击消费的MP减少	3
	15	复雠のスカラ	有同伴阵亡时一定时间内守备力增加	2
	20	皇帝のカ–ド	获得的经验值+20%，但熟练度经验–20%	4
扇	5	战场のダンサ–	跳舞状态时必杀槽少量上升	1
	10	风姿花传	回避性能少量上升	3
	15	复雠のバイキルト	有同伴阵亡时一定时间内攻击力增加	2
	20	ミリオンスマイル	获得的熟练度经验+20%，但金钱–20%	4
ブ–メラン	5	状态异常返し	处于异常状态时攻击敌人，有几率让敌人也中相同的异常状态	1
	10	解き放たれし魔力II	咒文暴走率上升	2
	15	大贤者の御手II I	魔力+22	3
	20	逆袭の极意	处于异常状态时，给敌人造成的伤害增加	3
ツメ	5	急所の心得	攻击敌人的弱点时容易出现会心一击	2
	10	まものスピリッツ	变身怪物的时间变长	2
	15	会心练磨III	会心一击率大幅增加	3
	20	至高の会心攻击	会心一击的伤害增加	3
弓	5	狩人の心得	对飞行中敌人的伤害增加	1
	10	大贤者の御手II	魔力+14	2
	15	状态异常の极意	敌人更容易中异常状态	2
	20	弓圣の守り星	一定几率对异常状态免疫	4
ムチ	5	まもの教育术	怪物同伴的能力提升	2
	10	まもの制御术	变身怪物的能力提升	2
	15	复雠のテンションアップ	有同伴阵亡时一定时间内必杀槽增加	2
	20	禁断の魔力アップ	最大HP–20%、魔力+20%	3
ティック	5	解き放たれし魔力I	咒文暴走率少量提升	1
	10	魔力探知	击破敌人时更容易掉落圣水	2
	15	深渊なる睿智III	最大MP+8	3
	20	禁断のMPアップ	HP下降但MP上升	3
两手杖	5	大贤者の御手I	魔力+6	1
	10	深渊なる睿智II	最大MP+5	2
	15	解き放たれし魔力III	咒文暴走率大幅增加	3
	20	至高の暴走咒文	咒文暴走时伤害提升	3
棍	5	ぼうぎょの心得	防御成功时所受的伤害少量减少	2
	10	心头灭却の心得	吐息耐性+5%	2
	15	钢铁の肉体III	守+8	3
	20	心头灭却の极意	吐息耐性+10%	4

全武器列表

全武器的奖杯仅要求下表中的武器全部取得，对DLC武器、特典武器均无要求。因此我们没有列出这部分的武器。

双剑

名称	攻击力	效果	入手方法
ひのきのぼう・2本	1	–	小徽章交换
男战士の双剑	15	–	初期装备
女战士の双剑	15	–	剧情入手
ブロンズスティレット	25	–	武器屋
せいなるやいば	40	–	武器屋
ツイングラディオ	60	–	武器屋
骑士の双剑	75	–	武器屋
こおりの双剑	95	被冰结时受到的伤害 –50.0%	武器屋
雷光の双剑	115	–	武器屋
ほしくずの双剑	135	攻击时发动ルカニ的几率 +1.0%	武器屋
メタルキングの双剑	180	–	小徽章交换
真・骑士の双剑	175	随机效果	鉴定武器

片手剑 / 单手剑

名称	攻击力	效果	入手方法
ひのきのぼう	1	–	小徽章交换
男战士のつるぎ（ラゼル专用）	12	–	剧情入手
女战士のつるぎ（テレシア专用）	12	–	テレシア初期装备
剑士のつるぎ（テリ–专用）	12	–	テリ–初期装备
てつのつるぎ	21	–	武器屋
はがねのつるぎ（主人公专用）	35	–	武器屋
バスタ–ドソ–ド（テリ–专用）	37	–	武器屋
はやぶさの剑（主人公专用）	50	攻击时分身率 +30.0%	武器屋
はじゃのつるぎ	52	–	武器屋
骑士のつるぎ（主人公专用）	68	–	武器屋
ファルコンソ–ド（テリ–专用）	70	–	武器屋
ゾンビキラ–	85	–	武器屋
ドラゴンキラ–（テリ–专用）	105	–	武器屋
いなずまの剑（テリ–专用）	125	–	武器屋
きせきのつるぎ	100	攻击时 HP 回复率 +3.0%	小徽章交换
ロトのつるぎ（主人公专用）	130	–	イ–リム雪原，需完成任务 016
天空のつるぎ（主人公专用）	130	–	暗の森 E3
雷鸣の剑（テリ–专用）	165	爆气状态持续时间 +1	アマル峡谷 F3，需完成任务 017
メタルキングの剑	170	–	小徽章交换
真・骑士のつるぎ（主人公专用）	165	随机效果	鉴定武器
真・ファルコンソ–ド（テリ–专用）	160	随机效果	鉴定武器

两手剑 / 双手剑

名称	攻击力	效果	入手方法
ア–ミ–ブレ–ド	13	–	ツエザ–ル初期装备
ビッグブレ–ド	23	–	武器屋
ブラッドエッジ	40	–	武器屋
斩夜の太刀	58	–	武器屋
贵公子の大剑	75	–	武器屋
ドラゴンバスタ–	94	–	武器屋
キングブレ–ド	118	会心率 +1.0%	武器屋
エンパイアブレ–ド	140	会心率 +1.0%	武器屋
メタルキングの大剑	190	–	小徽章交换
真・贵公子の大剑	185	随机效果	鉴定武器

オノ / 斧

名称	攻击力	效果	入手方法
男战士の斧（ラゼル专用）	12	–	剧情入手
女战士の斧（テレシア专用）	12	–	剧情入手
ごうけつのオノ（オルネ–ゼ专用）	12	–	オルネ–ゼ初期装备
てつのオノ	22	–	武器屋
バトルアックス	36	–	武器屋
たつじんのオノ	55	–	武器屋
クイ–ンアックス	72	–	武器屋
キングアックス	90	最大 MP+5	武器屋
デストロイヤ–	110	会心率 +1.0%	武器屋
グレ–トアックス	132	最大 MP+5	武器屋
グロ–リ–アックス	180	MP 零消费率 +4%	武器屋
真・クイ–ンアックス	175	随机效果	鉴定武器

コテ / 拳套

名称	攻击力	效果	入手方法
王女のコテ（アリ－ナ专用）	13	–	アリ－ナ初期装备
たんれんのコテ（ハッサン专用）	13	–	ハッサン初期装备
てつのグロ－ブ	21	–	武器屋
まよけのコテ	35	–	武器屋
あくまのコテ	53	攻击时附加毒	武器屋
ロイヤルグロ－ブ（アリ－ナ专用）	69	–	武器屋
气合いのコテ（ハッサン专用）	73	–	武器屋
プラチナグロ－ブ（アリ－ナ专用）	86	–	武器屋
まじゅうのコテ（ハッサン专用）	92	–	武器屋
圣王のコテ（アリ－ナ专用）	107	–	武器屋
古武道のコテ（ハッサン专用）	115	会心率 +1.0%	武器屋
クリスタルグロ－ブ（アリ－ナ专用）	127	攻击时 HP 回复率 +2.0%	武器屋
冥兽のコテ（ハッサン专用）	135	敌胆怯率 +10.00%	武器屋
オリハルコンのコテ（アリ－ナ专用）	173	–	武器屋
苍炎のコテ（ハッサン专用）	180	MP 零消费率 +4%	武器屋
真・气合のコテ（ハッサン专用）	175	随机效果	鉴定武器
真・ロイヤルグロ－ブ（アリ－ナ专用）	168	随机效果	鉴定武器

ヤリ / 枪

名称	攻击力	效果	入手方法
男僧侣のヤリ（ラゼル专用）	12	–	ラゼル僧侣初期装备
女僧侣のヤリ（テレシア专用）	12	–	テレシア僧侣初期装备
神官のヤリ（クリフト专用）	12	–	クリフト初期装备
てつのやり	21	–	武器屋
ホ－リ－ランス	34	–	武器屋
バトルフォ－ク	51	–	武器屋
圣者のやり	73	–	武器屋
デ－モンスピア	85	攻击时即死率 +1.0%	小徽章交换
らいじんのやり	105	–	武器屋
えいゆうのやり	124	攻击时 HP 回复率 +2.0%	武器屋
メタルキングのやり	170	–	小徽章交换
真・圣者のやり	165	随机效果	鉴定武器

そろばん / 算盘

名称	攻击力	效果	入手方法
商人のそろばん	11	–	トルネコ初期装备
てつのそろばん	19	–	武器屋
はがねのそろばん	33	–	武器屋
福招きのそろばん	49	攻击时 HP 回复率 +1.0%	武器屋
まほうのそろばん	64	–	武器屋
正义のそろばん	80	–	武器屋
ちからのそろばん	99	HP 徐徐回复 +5	武器屋
ヒスイのそろばん	118	攻击时ルカニ发生率 +1.0%	武器屋
豪商のそろばん	160	–	武器屋
真・正义のそろばん	155	随机效果	鉴定武器

タロット / 塔罗牌

名称	攻击力	效果	入手方法
占い师のタロット	10	–	ミネア初期装备
ふるびたタロット	18	–	武器屋
ようせいのタロット	31	–	武器屋
しんりのタロット	46	–	武器屋
宿命のタロット	61	–	武器屋
ぎんのタロット	76	–	武器屋
精灵王のタロット	94	魔力 +5	武器屋
星あかりのタロット	112	–	武器屋
みちびきのタロット	153	–	武器屋
真・ぎんのタロット	148	随机效果	鉴定武器

扇

名称	攻击力	效果	入手方法
踊り子のおうぎ	11	–	マ－ニャ初期装备
てつのおうぎ	19	–	武器屋
くじゃくのおうぎ	32	–	武器屋
星のおうぎ	48	–	武器屋
舞姫のおうぎ	63	–	武器屋
月のおうぎ	78	–	武器屋
たいようのおうぎ	97	–	武器屋
ひっさつのおうぎ	115	必杀槽上升速度 +1.0%	武器屋
ラヴィアンロ－ズ	157	–	武器屋
真・舞姫のおうぎ	153	随机效果	鉴定武器

ブ－メラン / 回旋镖

名称	攻击力	效果	入手方法
箱入り娘のブ－メラン	10	–	マリベル初期装备
ブロンズブ－メラン	17	–	武器屋
かぜのブ－メラン	29	–	武器屋
マジックチャクラム	44	最大 MP+5	武器屋
ほのおのブ－メラン	57	–	武器屋
深红のブ－メラン	72	–	武器屋
メタルウィング	89	–	武器屋
メテオエッジ	106	器用 +20	武器屋
ダ－クスタ－	144	–	武器屋
真・深红のブ－メラン	139	随机效果	鉴定武器

ツメ / 爪

名称	攻击力	效果	入手方法
男盗贼のツメ（ラゼル专用）	11	–	ラゼル盗贼初期装备
女盗贼のツメ（テレシア专用）	11	–	テレシア盗贼初期装备
オオカミのツメ（ガボ专用）	11	–	ガボ初期装备
てつのツメ	19	–	武器屋
はがねのツメ	32	–	武器屋
黑ヒョウのツメ	47	–	武器屋
白オオカミのツメ	62	–	武器屋
ドラゴンクロ－	83	–	武器屋
キャプテンクロ－	99	圣水掉落率 +5.0%	小徽章交换
龙王のツメ	115	–	武器屋
おうごんのツメ	158	经常会吸引敌人	通关后与ゴルダ沙漠 D6 的商人对话，之后去ジャイワ－ルの戦い，落入地洞后在宝箱中找到
真・白オオカミのツメ	153	随机效果	鉴定武器

弓

名称	攻击力	效果	入手方法
こくたんの弓（クク－ル专用）	11	–	クク－ル初期装备
ショ－トボウ	18	–	武器屋
かりうどの弓	31	–	武器屋
エロスの弓	46	–	武器屋
ウィングボウ	68	–	武器屋
ケイロンの弓	75	H 徐徐回复 +5	小徽章交换
ビッグボウガン	96	–	武器屋
オ－ディ－ンボウ	116	状态异常成功率 +10.0%	武器屋
オルフェウスの弓	160	–	武器屋
真・ウイングボウ	155	随机效果	鉴定武器

ムチ / 鞭

名称	攻击力	效果	入手方法
お娘样のムチ	11	–	ゼシカ初期装备
チェ－ンクロス	22	–	武器屋
モ－ニングスタ－	37	–	武器屋
みわくのリボン	60	攻击时幻惑率 +2.0%	小徽章交换
けんじゃのムチ	66	–	武器屋
サイドワインダ－	83	–	武器屋
ドラゴンテイル	102	–	武器屋
女王のムチ	122	–	武器屋
グリンガムのムチ	169	–	ラオ荒野 B5，须完成任务 018
真・けんじゃのムチ	164	随机效果	鉴定武器

スティック / 单手杖

名称	攻击力	效果	入手方法
男魔法使いのスティック（ラゼル专用）	3	–	ラゼル魔法使い初期装备
女魔法使いのスティック（テレシア专用）	3	–	テレシア魔法使い初期装备
ピンスティック	5	–	武器屋
ツインクルタクト	8	–	武器屋
フェザ－スティック	12	–	武器屋
ラブリ－スティック	15	–	武器屋
マジカルスティック	19	最大 MP+10	武器屋
ドラゴンスティック	24	–	武器屋
タイタニアステッキ	38	最大 HP+2	武器屋
エンシェントタクト	48	最大 HP+6	武器屋
真・そよかぜのタクト	43	随机效果	鉴定武器

两手杖 / 双手杖

名称	攻击力	效果	入手方法
男贤者の杖（ラゼル专用）	4	–	ラゼル贤者初期装备
女贤者の杖（テレシア专用）	4	–	テレシア贤者初期装备
かしの杖	6	–	武器屋
まどうしの杖	10	两手杖的攻击附加火	武器屋
ようせいの杖	14	最大 MP+10	武器屋
さばきの杖	20	两手杖的攻击附加风	小徽章交换
せいれいの杖	23	最大 MP+15	武器屋
いかずちの杖	29	两手杖的攻击附加雷	武器屋
ル－ンスタッフ	34	最大 MP+20	武器屋
マグマの杖	46	两手杖的攻击附加爆炸	武器屋
ドラゴンの杖	54	最大 MP+30	武器屋
暗の一族の杖	49	随机效果	鉴定武器

棍

名称	攻击力	效果	入手方法
女武斗家のこん（テレシア专用）	13	–	テレシア贤者初期装备
男武斗家のこん（ラゼル专用）	13	–	ラゼル贤者初期装备
えんぶのこん	22	回避性能上升	武器屋
スパイクロッド	36	–	武器屋
レイニ－ロッド	54	–	武器屋
やしゃのこん	70	–	武器屋
ドラゴンロッド	89	–	武器屋
にちりんのこん	110	–	武器屋
しゅらのこん	130	最大 MP+10	武器屋
アポカリプス	175	会心率 +1%	武器屋
真・おうさまのこん	170	随机效果	鉴定武器

盾

名称	效果	入手方法
男战士の盾（ラゼル专用）	–	ラゼル初期装备
女战士の盾（テレシア专用）	–	テレシア初期装备
剑士の盾（テリ－专用）	–	テリ－初期装备
おなべのふた	–	小徽章交换
つわものの盾（テリ－专用）	吼叫防御率 +50.0%	ラオ荒野的宝箱
まほうの盾	咒文耐性 +10.0%	ロ－ザス森林地带的宝箱
ちからの盾	HP 徐徐回复 +3	累计交换 50 枚小徽章
圣女の盾	受到致命攻击时的生存率 +10%	イ－リム雪原的宝箱
メタルキングの盾	防御成功时所受伤害减少量 +15.0%	小徽章交换
ロトの盾（主人公专用）	吐息耐性 +10.0%	イ－リム雪原，须完成任务 016
天空の盾（主人公专用）	幻惑防御	暗の雪原 F3 的宝箱
オ－ガシ－ルド	最大 HP+10	与暗の砂漠 C7 的 NPC 对话

全宝珠列表

名称	守备力	效果	入手方法
ぬののオ－ブ	3	—	宝珠店
たびびとのオ－ブ	6	—	宝珠店、名声 2 级的奖励
皮のオ－ブ	11	—	宝珠店、ゴルダ砂漠的宝箱
うろこのオ－ブ	15	—	宝珠店、ロ－ザス森林地带的宝箱
てつのオ－ブ	25	—	宝珠店
ふしぎなオ－ブ	30	最大 MP+30	累计交换小徽章 35 枚
みかわしのオ－ブ	32	回避性能 +5	宝珠店
はがねのオ－ブ	45	—	宝珠店
しあわせのオ－ブ	50	获得经验值 +5%	累计交换小徽章 100 枚
やすらぎのオ－ブ	56	睡眠状态中 HP 自动回复	小徽章交换
きじゅつしのオ－ブ	59	器用 +20	小徽章交换
あつでのオ－ブ	64	吐息耐性 +5%	小徽章交换
まほうのオ－ブ	64	咒文耐性 +5%	小徽章交换
じごくのオ－ブ	65	时常被诅咒	ラオ荒野和暗の雪原的宝箱
マジカルオ－ブ	81	魔力 +20	名声 4 级的奖励、ロ－ザス森林地带的宝箱
はんにゃのオ－ブ	82	时常跳舞	ラオ荒野和暗の雪原的宝箱
水のオ－ブ	90	咒文耐性 +7%	宝珠店
ドラゴンオ－ブ	92	吐息耐性 +7%	宝珠店
天使のオ－ブ	99	即死防御率 +75%	小徽章交换
しんぴのオ－ブ	100	HP 徐徐回复 +3	小徽章交换
だいまどうのオ－ブ	100	咒文暴走率 +3%	名声 6 级的奖励、暗の草原的宝箱
ガイアのオ－ブ	105	—	任务报酬
やみのオ－ブ	108	回避性能 +10	暗の森的宝箱
退魔のオ－ブ	110	封印防御 +50%	宝珠店
せいれいのオ－ブ	115	咒文耐性 +8%	任务报酬
ギガントオ－ブ	119	最大 HP+5	宝珠店、暗の荒野的宝箱
プリンセスオ－ブ	119	咒文耐性 +8%	与暗の雪原 C2 的いにしえの女性对话
王者のオ－ブ	123	吐息耐性 +8%	名声 8 级的奖励
圣贤者のオ－ブ	125	魔力 +30	宝珠店
ロトのオ－ブ	130	咒文耐性 +10%	イ－リム雪原的宝箱，需完成任务 016
ガイア－ラのオ－ブ	130	HP 徐徐回复 +3	累计交换小徽章 150 枚
龙神のオ－ブ	130	敌击破时偶尔必杀槽提升率 +1%	累计交换小徽章 200 枚
天空のオ－ブ	130	即死防御 +90%	暗の雪原的宝箱
メタルキングオ－ブ	140	—	宝珠店
ふこうのオ－ブ	142	异常状态的时间延长 +100%	暗の砂漠和暗の雪原的宝箱

推荐角色

主人公

主人公作为必须上场的角色，自然是要大力培养的。而且主人公（这里仅指玩家选择的那位）初始5个职业的等级分别练到20级之后，还关系到两个上级职业和盗贼之键的开启。尽管转职前后的等级会保留，但能获得经验的始终只有当前职业，因此培养方针最好能事先拟定。男女两位主人公本身的能力没有太大区别，练谁都可以。个人推荐让两名角色走不同的路线，即物理和魔法。下面分别来解说一下。

选择物理的话，那么首选职业就是上级职业战斗大师（**バトルマスタ－**），而战斗大师的诸多武器中，又以爪为最强。爪的强大之处在于动作快，并有连续蹴り（□□□□△）这个连击数超高的零消耗招式，蓄必杀槽的速度非常快。尽管看似硬直极大，但全程均可用回避取消。而且爪还能分身，分身后使用这两招更是夸张。爪的分身手段有两种，一种是特技**ぶんしんけん**，另一种是在任意△攻击结束的瞬间按□或△。前者需要消耗20点MP但持续时间很长，后者零消耗但持续时间很短。特技**ミラクルブ－スト**附加吸血效果，配合分身加连续蹴**り**可以瞬间回满HP，续战力一流。

走魔法路线的话，选择就多种多样了。魔法使**い**拥有最强的攻击力，但没有任何回复手段；僧侣拥有回复手段和加防咒文，但攻击面比较差劲；作为上级职业的贤者拥有回复和加攻的手段，但比起魔法使**い**来攻击方面还是要弱不少。魔法使**い**的强大之处在于**やまびこオ－ラ**（使用攻击咒文时效果两倍）、暴走魔法阵（处于魔法阵中时咒文必定暴走）这两个特技。再加上两手杖熟练度带来的早咏**みの**杖（快速发动咒文）和**メラゾ－マ**（最强的攻击魔法），能够在极短的时间给敌人带来巨大的伤害。贤者则吃亏在没有两倍和暴走这两个专属特技。总之如果你想走输出流，那么就选择魔法使**い**；如果还想兼顾一下队友，就推荐使用贤者。



除了你想重点使用的职业外，其他职业推荐是练到36级，这样可以开启全部的全职业共通技能（**すべての**职业で有效）。其中战斗大师和贤者只需练到28级，就能开启最后一个全职业共通技能。对于其他职业，只要点满共通技能就可以了，如果感觉点错了方向可以去洗点。

ツェザ-ル



如果要用一句话来形容剧情模式中的**ツェザ-ル**，那就是“冰河无双”。发动冰河斩（R+○）后，只要按一下△，他就会往前方连续发出多道冰冻刀气。不仅范围广、距离远，而且有极高的冰冻效果。无论是单体战还是集团战都十分好用。配合**エレメントフォ-ス**后，一次冰河斩后可以发动五六次△攻击，十分经济。

但这一招的致命缺点是发动后无法取消，因此致死率也高。所以等到了通关之后，**ツェザ-ル**就只剩下在远处用△一刀刀蹭血的命了。

テリ-



テリ-在前作中有着亲儿子的待遇，本作虽然大幅削弱，但还是比较好用。回复系的**ミラクルソ-ド**、附加分身的**はやぶさ斩り**、高连击数的**しんくう斩り**，还有性能优秀的C3、C4、C5，让他在本作中同样拥有很高的使用率。

另外**テリ**-所有的△攻击中按住△不放，可以使用多达3次的旋转斩，十分爽快。学了技能后可以在旋转斩中按住□键浮空。C4带有一定的移动效果，在对付巨大BOSS时于身后修脚十分爽快。

ゼシカ



自3DS版《DQ8》加入个人专属结局后，人气又一直往上飙升。**ゼシカ**既能主攻又能回复，回复技**ハッスルダンス**除了动作略慢外，回复效果相当不错。而近身之后**ゼシカ**也有不低的战斗力，可以选择发动范围的冰冻魔法在混战中也有不错的效果，总体来说是个万能角色。

ミネア

普通攻击是射程很远的塔罗牌，上身之后按△可以引爆，配合塔**のカ-ド**也能有不算低的威力。不仅拥有性能一流的回复咒文**ベホマラ-**，而且还有恶魔**のカ-ド**这样的降防技能。在联机模式中有**ミネア**这样的队友还是比较受欢迎的。缺点是普通攻击太慢，经常出现爆气了却不知道能做什么的场面，用多了十分无聊。

练功心得

和历代一样，打金属史莱姆系敌人是升级的不二法门，不过本作由于追加了联机迷宫，因此有了更快更好的练级方法。当任意角色达到20级后，可以去**リッカの**宿屋挑战亡者**の**圣域，在这里可以快速练到30级。有条件的玩家可以在线上蹭30级之后的地图，没条件的玩家请先通关。

通关后请去**ラオ**荒野的熔岩地带。这里会出现很多绿色的骑士（**ピサロナイト**），每只有2万多经验。最好的方法是用两手杖贤者的暗魔法，两到三发可秒1只，而且熟练度成长巨快无比。在这里可以练到55级。任意角色55级后可以去**リッカの**宿屋挑战激斗**の**塔，一场100万经验，在这里玩家可以一直练到99级。玩家每天完成一场联机战斗，还会获得一个增加经验值的元气玉，不要忘记哦。

本作提升熟练度是相当痛苦的事情，最快的办法还是去干掉绿骑士，不过官方经常会举办一些在线活动，例如两倍熟练度等等，时间往往是周末。建议玩家等到这个机会时再来努力练级。

双子之王的心得：奖杯篇

白金综述

奖杯总数	43	铜杯	26	银杯	13	金杯	3	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	120 小时左右
在线奖杯	3 个
最少通关次数	1 次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的全奖杯难度比前作高了不少，大量的刷刷刷奖杯等着你去完成，预计用时在120小时左右。玩家最好能有联机的条件，不然时空迷宫的高难度关卡会让你欲哭无泪，练级刷宝的效率大幅下降。本作一周目即可白金，不过活用二周目设定可以节省不少时间，具体请参见全武器奖杯部分。

传说となりし者（白金）

取得条件：获得除此之外的全部奖杯

冒险のはじまり（铜杯）

取得条件：剧情相关

メタルスライムハンタ-（铜杯）

取得条件：干掉金属史莱姆（**メタルスライム**）

奖杯说明：金属系敌人出现时，小地图上会以光点显示，看到这样的敌人就不要错过。按照系列的传统，金属系敌人的回避和防御都很高，必须使用连击数高或会心率高的招式才有可能将其击破。拥有分身的角色如斗大师、**テリ**-都是不错的选择。另外在挑战强**き者たちの**迷宫刷鉴定武器时，有低几率会遇到金属史莱姆的迷宫，这一层全是金属史莱姆系的敌人，可以杀个痛快。

はぐれメタルハンタ-（铜杯）

取得条件：干掉流浪金属史莱姆（**はぐれメタル**）

メタルキングハンタ-（银杯）

取得条件：干掉金属史莱姆王（**メタルキング**）

ひっさつメドレ-（铜杯）

取得条件：用过所有角色的必杀技

仲间とのチカラ（铜杯）

取得条件：累计发动100次团队连击（**パ-ティコンボ**）

雨の日も风の日も（铜杯）

取得条件：在全部大地图上体验过所有的气候

奖杯说明：全气候列表如下：

大地图	通常	变化
グリ-ネ草原	晴天	大雨
ゴルダ砂漠	晴天	沙尘暴
ロ-ス森林地带	晴天	阴天
ラオ荒野	阴天	起雾
アマル峡谷	阴天	小雨
イ-リム雪原	阴天	暴雪



最高の武器を求めて



取得条件：首次鉴定武器
奖杯说明：鉴定武器是完成时空迷宫的强き者たちの迷宫地图后随机入手的，尽管时空迷宫可以单人完成，但必须在联网状态下进行，因此这个奖杯实际上要求在线取得。



おかえりなさい！



取得条件：首次通过时空の迷宫
奖杯说明：同样是在线奖杯。



头上注意！



取得条件：使用ルーラ移动时撞到天花板
奖杯说明：最简单的方法就是在屋子里使用ルーラ，8代的时候玩家经常用这招来偷看杰西卡的……咳咳咳！



悲しみに笑う王子



取得条件：剧情相关



みんながんばれ



取得条件：所有角色达到40级
奖杯说明：两位主人公只需任一职业达到40级即可。



辉かしき职历



取得条件：主人公的全部职业达到20级



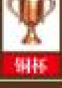
なじみの武器



取得条件：任意武器的熟练度达到15



コンボマスター



取得条件：达成350连击



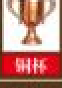
たのんだぜ！



取得条件：累计使用150次怪物硬币



弱者の味方



取得条件：在大地图上帮助15次NPC



キラキラコレクター



取得条件：在大地图道具点累计获得300个道具



目利きトレーダー



取得条件：在交换所累计交换30次素材



ありがとうもじゃ！



取得条件：在徽章王处累计换掉150个小徽章



やんちゃチャンピオン



取得条件：击破过所有的淘气敌人
奖杯说明：全淘气怪讨伐是本作最麻烦的奖杯，淘气怪是指名字中带やんちゃ字样的版本，可以直接在地图上看到它的名字。淘气怪的出现条件是在同一个地图上击破一定数量的原版敌人，这样淘气怪就会随机刷新于原版敌人分布的地点。如果是普通的杂鱼，那么大概击破20～30个即可，有名字的强敌则需要干掉3～8个。在退出地图后击破数依然有效，但可能会有所损失，因此推荐是不出图直接开刷。淘气怪麻烦的地方在于出现的位置不定，经常是出现了但找不到，这时玩家只能仔细搜索地图了。追求全淘气版击破的话，建议是数种魔物同时进行，这样效率会高不少。活用魔物增殖法会轻松不少，是否已讨伐淘气版可以在せんれき→モンスター的右上角查看。



晴れた疑惑



取得条件：剧情相关



シスターの頼みとあらば



取得条件：回复石（ホイミストーン）的性能和次数达到最大



ありがとう旅の商人



取得条件：怪物硬币槽达到最大



カンペキなアクセサリー



取得条件：任意饰品强化至最大



绊いっぱい



取得条件：团队技能（パーティスキル）值达到最大
奖杯说明：请参见团队技能部分。



免许皆传



取得条件：团队技能（パーティスキル）全部习得
奖杯说明：全团队技能意味着玩家需要把全部武器的熟练度都练到20级。同一武器有多名角色使用的话，只要任一角色达到20级即可。这是一个比较花时间的奖杯，推荐等到官方开放熟练度两倍的活动时再来努力。



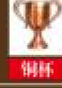
どこへでも行ける



取得条件：解开全部的传送石碑



大富豪



取得条件：累计获得30万G



トレジャーハンター



取得条件：大地图上的宝箱全部开启



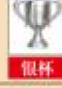
时は満ちた



取得条件：剧情相关



武器マスター



取得条件：获得全部武器
奖杯说明：又一个高难度奖杯。有了前面的全武器列表，入手方法已不是问题，问题在于用小徽章换来的那部分武器，因为本作小徽章的入手难度高了不少。有一个办法可以节省不少时间，由于奖杯实际上要求的是武器图鉴100%，所以玩家可以在一周目攒到足够多的小徽章后全部换完武器，之后开启二周目游戏。二周目游戏时玩家用小徽章换来的武器不能继承，但用掉的小徽章会退回，而此时图鉴里已经开启了对应的武器，这样的话当二周目进行到能交换的时候就可以达成全武器的奖杯了。不过要想换完全武器所需的小徽章数接近900枚，所以玩家至少需要获得450枚小徽章时才能使用这招……



オーブマスター



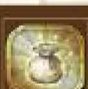
取得条件：获得全部宝珠（オーブ）



アクセサリーマスター



取得条件：获得全部饰品（アクセサリー）



素材マスター



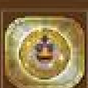
取得条件：获得全部素材



まものハンター



取得条件：击破过所有怪物



まものコレクター



取得条件：获得过所有怪物硬币



拍手かっさい！



取得条件：完成全部任务



モンスター博士



取得条件：怪物掉落的道具全部入手



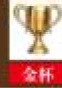
せんしの たしなみ



取得条件：获得せんしのゆびわ
奖杯说明：这是名声最大的报酬，尽管听起来很像一个饰品，但实际上是个贵重品。



双子の王と予言の终わり



取得条件：剧情相关



あなたも好きねえ



取得条件：发生所有的ぱふぱふ事件
奖杯说明：当玩家控制除主人公外的角色使用一定次数的必杀技后（8次左右），回到ゼビオン与该名角色对话，即有几率发生他让主人公闭眼的剧情，同时说出ぱふぱふ。该事件发生之后还能继续出现，全角色均出现该剧情后即可解锁奖杯。

《勇者斗恶龙 创世小玩家》乍看之下似乎有些像《我的世界》，但其内在仍然保持了“《DQ》系列”一贯的特色，简单易于上手的玩法与诙谐有趣的对话颇具中毒效果，一旦玩起来就会停不下手。快来做个快乐的“拆迁办”吧！

文 八重樱 美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH



系统详解

按键说明

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
↑↓	切换武器
←→	切换持有物
○	打开菜单
△	放置/使用物品
□	使用武器（长按可蓄力）
×	跳跃
L	方向朝上（放置物品时）
R	方向朝下（放置物品时）
L/R+←/→	水平移动
触摸屏	视角复位
START键	俯瞰视角
SELECT键	查看设计图详情



PSV	勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记		Square Enix
勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记		中文版	1人
2016年4月28日	无对应周边		298港币
RPG	角色扮演	本文对应游戏版本：1.00	

画面详解



1	生命值（受到攻击或从高处跌落时减少，需吃回复药回复）	4	城镇等级
2	饱腹度（随时间减少，耗尽后生命值开始减少，需吃饭回复）	5	当前使用武器
3	不良状态（例如装备耐久度接近底线、被麻痹等）	6	物品栏
		7	指南针

菜单说明

持有物：可以对身上的持有物进行整理、调整位置以及丢弃。值得注意的是，如果玩家在游戏中建造并放置了大仓库后，就可以直接在该菜单界面下将持有物放入仓库或从仓库中取出。大仓库共有三栏，可以用L键或R键来切换栏位，前两栏用于存放道具，第三栏则用于存放装备。

装备：对已入手的各种武器和防具进行装备、卸除和整理。

强度：查看玩家角色当前的各项数值，并且可以查看到本章节已经过的天数，以及挑战资讯的达成情况。

配方：当前能制作出的全部东西。

建筑物：可以分别查看已经获得的特殊房屋的配方以及设计图的详细信息。

系统：包括教学模式、基本设定修改、强制返回据点（但会损失部分道具）、返回游戏标题。



游戏模式

本作有两个游戏模式，分别是“剧情模式”和“自由模式”。

“剧情模式”共计4章。虽然剧情是连贯的，但存档独立。在“剧情模式”下完成相应的挑战之后就可以解锁“自由模式”中一些道具的制作。



“自由模式”顾名思义，就是玩家可以随心所欲地创造世界，也可以欣赏到其他玩家的作品。此外，“自由模式”中还拥有一个名为“战斗岛”的特殊岛屿，玩家能够通过使用入场券进行各种战斗挑战，从而获得特殊的设计图。

装备设定

玩家可以同时装备5把武器、2件防具、2件饰品。武器和防具都有耐久度设定，耐久度为零时就会损坏消失。剑类武器攻击范围广速度快，但破坏物品的速度不如锤子类。

战斗系统

本作的战斗系统十分简单，按□键进行攻击，并没有任何防御或回避性动作，只能依靠走位或地形来躲避敌人的攻击。当主线流程推进到一定程度后，主角会学会游戏中惟一的技能——回旋斩，使用方法为长按□键后松开，回旋斩的威力会比普通攻击高很多，不过蓄力时间较长，任何能够对敌人造成伤害的武器都可以使用回旋斩。作为一款以建造和创造为主的游戏，本作提供了多种可以在战斗中发挥奇效的道具或建造物，诸如炸弹、大炮、喷火石像等，多加利用能使战斗轻松不少。



城镇等级

在据点中建造房屋，或是在已经建好的房屋中放置家具，都能够获得相应的经验值。经验值积攒到一定程度后，城镇的等级便会提升。在故事模式中，城镇的等级与流程的推进息息相关，并且关系到挑战的达成。快速提升城镇等级的方法有很多种，最简单的就是多收集经验值高的家具，并尽可能多地摆放在据点范围内的房间中。每当据点中的房屋被破坏后，该房屋总计的经验值便会从经验条上被扣除。不过值得一提的是，城镇等级一旦提升便不会随着经验值扣除而下降。因此，在建造房屋较多的情况下，玩家可以先破坏掉这些房屋，使城镇经验值降至该等级的最低点，再迅速把这些房屋重新修缮好，这样就能重复利用这些房屋的经验值，从而高效率地提升城镇等级。

流程攻略

第一章

麦尔基德篇



当玩家在坟地醒来后，先根据提示推动左摇杆移动、按×键跳跃。

接着捡起角落里的“白色花瓣”，在树墩处制作出“疗伤药膏”。按△键使用“疗伤药膏”可回复15点HP。

捡起“粗树枝”，在树墩处制作出“桧木棒”。按下○键打开菜单，选择“装备”，再选中“桧木棒”，按○键后选择“装备”即可。

有了武器之后，按□键攻击周围的方块就可以获得“土”，获得10个“土”后根据提示移动至红色记号处，将“土”放置到提示的位置上，就可以继续往上走，来到外面的世界。不过建议玩家在离开之前，先将坟地里可以入手的“白色花瓣”和“土”都搞到手，另外攻击白色的楼梯也可以入手“石制台阶”，不要错过哦！

来到室外后，入手“希望旗帜”，将它插到前方发光的地方就可以激活该片地区，小女孩匹玲随即出现。

当NPC头顶有“！”时就代表可以与其对话接任务。

任务01 匹玲要玩家帮她修复房间。移动到墙壁破损的地方，用“土”填补空隙。完成任务后和匹玲对话可以入手报酬“白色花瓣×3”。

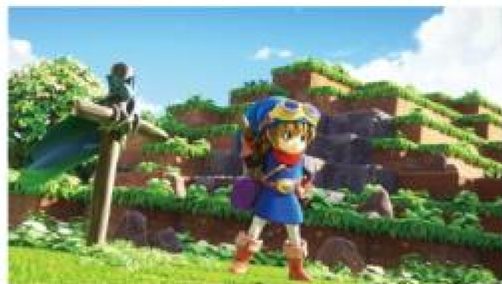
任务02 使用工作台创作出“火把”。“火把”需要“蓝油”和“粗树枝”，这两件素材匹玲都会提供，“蓝油”也可以通过击倒周围的蓝色史莱姆入手，“粗树枝”可以破坏大树根部周围的树枝入手。完成任务后入手报酬“粗树枝×1”。

任务03 将“火把”安放在房间中。前往刚才的房间，将“火把”插在地上即可。房间内的杂草可以先破坏掉。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。

任务04 制作2个“稻草床铺”放置在房间里。“稻草床铺”需要“坚韧的草×3”，“坚韧的草”可以破坏建筑周围那种四片叶子的草后入手。做好2个“稻草床铺”后将其放置在刚才的房间里，以后利用这种床铺就可以睡觉回复体力了。完成任务后入手报酬“粗树枝×2”。

任务05 给匹玲带来“桃柿果实×5”。这种果实在周围果树下就可以捡到。完成任务后入手报酬“桃柿果实×3”。

任务06 创造一个“收纳箱”。“收纳箱”需要“粗树枝×3”，素材足够后在工作台上制作。完成任务后入手报酬“粗树枝×2”。



任务07 根据匹玲的"设计图"创造出相应的房间。首先制作一个"稻草门"，需要"坚韧的草×3"、"粗树枝×1"。再制作一个"柴火"，需要"粗树枝×2"、"蓝油×1"。之后拆除"石工作台"，并将周围无用的泥墙和杂草清除掉，清理出一块干净的场地，将"设计图"铺在地上。

站在"设计图"上就可以查看详情（完成后的模样），之后根据模拟图把相应的墙壁、家具等摆放上去即可。完成"石工房"后入手"破布×1"。



任务08 解救被困的村民。启程之前，可以先制作几个"疗伤药膏"备用，还可以制作攻击力稍高一些的武器"棍棒"。之后就可以根据罗盘的指示出发前去找人了。中途会经过一个歇脚点，需要将房间的墙壁补好才能入睡。入夜后会遇到比较危险的妖怪，合理利用歇脚点休息可以减少不必要的损失。

沿着歇脚点继续往右前方走就会发现被土块围起来的村民罗隆多了。将围困他的土块破坏掉，将其带回营地。完成任务后入手报酬"生命果实×1"。

任务09 寻找"奇美拉之羽×3"，并制作出"奇美拉之翼"。和罗隆多对话可以接到这个任务，奇美拉就是去救罗隆多的路上会遇到的那种飞在空中的鸟，击倒它们就可以入手"奇美拉之羽"，不过奇美拉的防御比史莱姆要高，攻击也强，所以玩家最好换上"棍棒"，再多带几个"疗伤药膏"。

凑齐羽毛后找个工作台制造出"奇美拉之翼"，就可以和罗隆多对话交任务了。完成任务后入手报酬"粗树枝×4"。

任务10 打造烹饪室。匹玲交给玩家的任务，可以先利用断壁打造出一间屋子，面积不用很大，然后在其中放入"烹调用柴火"、"收纳箱"、"火把"各一个。打造成功后，NPC烹调出来的料理就会被放入收纳箱中。完成任务后入手报酬"桃柿果实×2"。

任务11 使用烹饪室给罗隆多制作3份"烤香菇"。"香菇"可以在水边采集到，这份料理可以直接回复1格饱腹度，素材也很容易入手，建议玩家们多多制作。完成任务后入手报酬"烤香菇×1"。

任务12 将据点等级提升至LV2。最简单的方法就是建一个空房间，然后往里放"罐子"。"罐子"只要"土"和"蓝油"就可以制作，都是很容易入手的素材，一个"罐子"可提供50点经验。达到LV2后就可以找罗隆多对话了。完成任务后入手报酬"生命果实×1"。

任务13 守护城镇不被龙王的手下破坏。和罗隆多对话会接到第一个战斗任务，需要准备好"棍棒"和"疗伤药膏"，准备好之后和罗隆多对话选择"是"即可。敌方由4个杂兵、1个队长组成，因为有NPC帮助所以没啥难度，只要注意回血就可以。完成任务后入手报酬"蓝石板×1"，另外新的村民洛西加入据点。

任务14 以"蓝石板"为材料创作"旅途之门・蓝"。除了"蓝石板"外，制作"旅途之门・蓝"还需要"土"和"蓝油"。完成任务后入手报酬"破布×1"。

任务15 找到"大木锤"的创作方法。将"旅途之门・蓝"放置在据点内后，和罗隆多对话，他会让玩家去寻找新工具"大木锤"的创作方法。通过"旅途之门・蓝"传送至麦尔基德荒野，在传送点旁的宝箱中可获得"指引珠・蓝"。

往前走一点就能看到紫色拿着大锤子的妖怪，在一个门口有木牌的房间里有只性格比较温和的木锤怪，和它对话后得知居住在屋顶有火把的房间里的长老知道"大木锤"的创作方法。

这片区域有橙色史莱姆，击倒它们可以获得"红油"，使用长老家屋顶上的工作台能制作出新防具"旅人衣"。

进入长老家，和最大的长老怪交谈，长老怪要求我们去修补破损的天花板。屋顶需要"稻草地板"这个材料，该材料需要"坚韧的草"和"草绳"。"草绳"用周围建筑物墙壁上的"藤蔓"就可以制成。制成"稻草地板"之后，用它去填满天花板上的三处空洞，再去和长老对话就可以入手"大木锤"的创作方法。再次和长老对话，可以听到"大木锤"的使用方法。

传回据点，在工作台制作出"大木锤"，再与罗隆多对话，完成任务后入手报酬"奇美拉之翼×2"。

任务16 建造一个家具"大仓库"。制作"大仓库"需要用到2个新材料，"毛皮"和"木材"。"毛皮"可从大木锤怪的身上获得，"木材"则需要用工具"大木锤"砍倒大树入手"原木"后再在工作台上制成。

"大仓库"是玩家们野外冒险时的好帮手，当入手的材料超出包包上限后，就可以把"大仓库"随便放在任何地方，开启仓库放入材料。之后再攻击"大仓库"将其回收。玩家也可以将"大仓库"放在据点处，之后无论玩家处于哪里，都可以打开菜单选择"持有物品"后直接将材料丢进仓库里。



完成任务后入手报酬"蓝油×5"。

任务17 寻找新的村民。使用"旅途之门・蓝"前往有大木锤怪的区域，跟随地图上的指引，可以在一座小岛上找到新的NPC杰帕。和他对话后需要先击倒两个骷髅兵他才会跟玩家走。

破坏杰帕周围的小灌木可以入手"药用叶子"，能制作出回复30HP的"药草"。另外这片地图上可以入手的新材料很多，比如"煤炭"、"铜"、"粘土"等等，基本都是在地图中间的矿山处获得，"石材"可以敲碎地面上的石头堆入手。所以玩家看到有新的材料就破坏一下看看，备不住会有惊喜呢。

完成任务后入手报酬"生命果实×1"。

任务18 守护城镇不被龙王的手下破坏。和罗隆多对话会接到第二次战斗任务，这次的敌人是骷髅兵、奇美拉和大木锤怪。开始战斗前，先提升一下自己的装备，只要有“石材”就可以打造武器“石剑”，防具可以更换上“皮铠”和“皮盾”。战斗胜利后可入手报酬“生命果实×1”。



任务19 为匹玲打造一间专属于她自己的、有挂壁式招牌的房间。这个房间需要“罐子”、“稻草床铺”和“女子挂壁装饰”。制作“女子挂壁装饰”会用到从史莱姆身上获得的“蓝油”和“红油”，以及“煤炭”，有这些材料的话到“烹调用柴火”处创造即可。完成任务后入手报酬“奇美拉之翼×2”。

任务20 打倒大蝎子怪。这是杰帕交付的任务，可以和“任务21”一起做。需要使用“旅途之门·蓝”前往麦尔基德山丘。走入指定区域后，大蝎子会带着杂兵出现，先把杂兵都处理掉，注意和大蝎子拉开一定距离。处理完杂兵后就去打大蝎子。不要贴在蝎子身边，否则会受伤。保持一个剑位的距离从侧面攻击蝎子的脚。蝎子攻击前会有明显的攻击提示，特别是蓄力攻击一定要跑远回避掉。胜利后和杰帕对话可学会回旋斩，入手报酬“疗伤药膏×5”。（打完大蝎子先不要回据点，继续做“任务21”）

任务21 寻找“石之守护”的制作方法。这是罗隆多交付的任务，需要使用“旅途之门·蓝”前往麦尔基德山丘后方的废弃城堡。这条路非常远，需要走蛮久的时间，中途还要爬过一大片山丘，如果不想爬山的话也可以绕着海岸线前进。绕过山丘之后就会看到城堡了。进入城堡里，在前方台子上会遇到前·麦尔基德镇镇长罗罗尼亚。

和镇长对话后他会消失，往右走一点能看到楼梯，走上去之后就发现没有路了。贴着墙壁堆放“土”到对面去，墙角有扇小门。开门出去后是间塔楼，里面有楼梯可以爬上屋顶。屋顶左上角有个宝箱能拿到“奇美拉之翼×1”，右上角是镇长。开启旁边的宝箱，入手“石之守护的记录”。



回到据点后找罗隆多交任务，入手报酬“石材×3”。

任务22 为匹玲打造服装室。需要打造“石制衣柜”和“石椅×2”，再在房间里放个火把就行了。完成任务后入手报酬“荷包蛋×3”。

任务23 创造保护城镇用的“石之守护”。这是罗隆多交付的任务，需要装备“石墙×40”和“带刺陷阱×16”。这两件材料需要在火炉处创造。如果玩家们拥有足够量的“石材”就可以直接生产“石墙”，也可以创造“石砌墙组”，这个材料可以把15块其他属性的砖块变成“石墙”。“带刺陷阱”需要6个“铜”才可制出。之后前往据点的西侧（就是怪物袭来的方向），把设计图铺在地上后按照提示摆上“石墙”和“带刺陷阱”。完成任务后入手报酬“毛皮×3”。

任务24 为洛西升级石工房。洛西提出的任务，升级石工房需要“皮袋子”、“挂壁火把”和“道具店挂壁装饰”。“皮袋子”可以从体型较大的大木锤怪身上获得，“挂壁火把”可以取代之前的“火把”。完成任务后入手报酬“木材×3”。

任务25 将据点等级提升至LV3。罗隆多会要求玩家将据点等级提升至LV3，现在玩家能制作的家具种类已经比较丰富了，只要选择经验值高的去打造，然后放入屋内即可。也可以多建造几间屋子来凑数。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。

任务26 守护城镇不被龙王的手下破坏。和罗隆多对话会接到第三次战斗任务，敌人一共有7波，最后一波是个大骷髅怪BOSS。注意回避BOSS的冲锋技能，冲锋过后它会短暂晕厥，是攻击的好时机。完成任务后入手报酬“旅途之门·红”。

任务27 为匹玲制作一道新的餐点。据点等级达到LV3后匹玲交付的任务，需要玩家制作“兔肉排”和“面包”。使用“旅途之门·红”前往新场景，这里会遇到一种头上长角的兔子，攻击它可以入手“生肉”。往地图右上方走，会抵达一个小小的绿洲。和站在此处的幽灵对话，之后打倒出现的两个蝎子怪，再度和幽灵对话会得到“砖造调理台”的创造方法。幽灵消失后别忘了攻击他留下来的东西，会获得“时尚餐桌”和“肉餐盘”哦！

制作“砖造调理台”需要用到“铁”，在沙漠的沙丘中可以采集到，沙丘中还能挖到“红色宝石”。

返回据点，制作出“砖造调理台”后放入烹饪室，再分别制出“兔肉排”和“面包”。最后做出“汉堡”就可以和匹玲交任务了。完成任务后入手报酬“森林沙拉×2”。

任务28 寻找铁匠子孙。据点等级达到LV3后罗隆多交付的任务，使用“旅途之门·红”前往新场景后根据罗盘的提示走，会发现匹玲站在一个建筑的门口。与其对话，其会变成恶魔铠甲骑士，骑士冲锋撞到障碍后会短暂眩晕，利用此刻输出。击倒它后可入手一枚钥匙。用钥匙打开监狱的门，救出里面的幸江。离开监牢后再用“奇美拉之翼”（在监牢里使用会撞到天花板orz），和罗隆多对话交任务，入手报酬“生命果实×1”。

再次和幸江对话，可以学会一系列“铁”材料物品的制作方法，是提升整体战力的好时机。

任务29 打倒多拉姆拉金字塔中的“喷火石像”。先打造出铁剑，然后使用“旅途之门·红”前往多拉姆拉，一直往前走就会到达金字塔。从正面的入口进入塔内，一直走到深处，会看到一些正在祈祷的NPC和2座“喷火石像”。石像及其底座只有用铁剑才能破坏掉，另外注意别站在石像正面，会被喷。入手2个“喷火石像”之后周围的NPC就会变成骷髅兵，现阶段应对这一大群还是有点难度，不过只要逃出金字塔就安全了。返回营地和罗隆多交任务，入手报酬“奇美拉之翼×3”。



任务30 守护城镇不被龙王的手下破坏。和罗隆多对话会接到第四次战斗任务，这次会出现恶魔铠甲骑士，它的冲锋伤害很大，一定要回避开。装备上“铁制铠甲”和“铁盾”也可提升防御力。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。

任务31 幸江拜托玩家打造“神铁炉及铁砧”。先把之前旧的“火炉及铁砧”拆除作为合成用素材之一，“煤炭”不够的话就用“旅途之门·蓝”传送至麦尔基德荒野，随便找个山头都可以挖到。“铁”需要在沙漠才能入手。完成任务后入手报酬“煤炭×5”。

任务32 杰帕拜托玩家将服装室改造成武器库。武器库需要装饰上“铠甲摆设”和“剑挂壁装饰”。完成任务后入手报酬“药草×3”。

任务33 洛西让玩家照着设计图建造一个“瞭望台”。“瞭望台”需要的素材包括“土”、“石制阶梯”、“藤蔓”和“篝火”。“石制阶梯”在出生点就可以入手，当然，玩家也可以用“石材”来制造。装“藤蔓”时，可以一边装，一边往上爬，这样可以装上高处的“藤蔓”了。完成任务后入手报酬“铁铸块×3”。

任务34 罗隆多让玩家建造“钢之守护”。“钢之守护”需要安放在据点的西侧，因此要先拆除掉以前建造的“石之守护”，之后把“钢之守护”的设计图铺在地上，依照提示堆放材料。这次搭建需要用到大量的“石墙”，使用“石砌墙组”可以节省一些材料。制作“钢制大门”需要6个“铜铸块”，“铜铸块”可由“铁”和“煤炭”多次加工后获得。在建造时，不要先放“喷火石像”，应该先将横排的城墙搭建起来，再把陷阱和栅栏摆放上去，然后再放石像。先放石像的话，石像就会喷火导致无法作业。石像要面对面放置才有效果。放好石像后，最后将其身后的两面侧墙修建起来。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。



任务35 将据点等级提升至LV4。此时可以强化一下城墙的防御，以前的土墙不太能抵挡怪物的入侵，换成石墙更好一些。也可以把以前建造的房间整修扩容一下，多放入装饰品就可累积经验值了。完成任务后入手报酬“钢铸块×3”。

任务36 守护城镇不被龙王的手下破坏。和罗隆多对话会接到第五次战斗任务，开战前可以先打造出“钢铁剑”、“战锤”、“钢铁盾牌”这些强力装备，作战时引诱敌人来到“喷火石像”面前就可以轻松解决掉杂兵们。BOSS会主动去攻击“喷火石像”，所以和其他NPC一起合力解决掉它吧！完成任务后入手报酬“旅途之门·绿”，同时据点加入新住民雀莉可。

任务37 制作“魔法炸弹”。入手“旅途之门·绿”之后翔泰会委托玩家来制作“魔法炸弹”。前往“旅途之门·绿”的区域，这片区域有一种圆滚滚黑色的岩石怪，打倒它可以入手“炸弹石”。这个怪打掉一半HP之后就会开始蓄力，虽然蓄力期间它不会进攻，但一段时间后就会自爆，威力非常巨大，所以要在其蓄力期间尽快将其击破。拿到3个“炸弹石”后就可以制作“魔法炸弹”了。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。另外这片新区域的紫色兔子会掉落“优质皮毛”，可用来制作“钢铁铠甲”。

任务38 交给匹玲5份“药草”。这玩意想必大家都有很多库存吧？上交后可入手报酬“药草×7”。此外还会想出“麦尔基德防壁”的制作方法。

任务39 罗隆多让玩家建造“麦尔基德防壁”。这个设施需要用到“奥利哈尔刚×5”和“巨像兵岩×3”。“奥利哈尔刚”在“旅途之门·绿”的区域黑色的山中，用“魔法炸弹”往山里炸3、4次就可以找到它，是一种带浅黄色斑点的黑色石头。“巨像兵岩”可以从沙漠地区的巨像兵身上入手，同样也是要用“魔法炸弹”才能对它造成重创。制作出“麦尔基德防壁”后入手报酬“铁铸块×5”。

任务40 守护城镇不被龙王的手下破坏。和洛西对话会接到战斗任务，一共有三波战斗。第一波基本都是杂兵，利用大门口的“喷火石像”与陷阱基本就能轻松解决。第二波敌人不多，但一上来就有个恶魔铠甲骑士，它会很快破坏城门冲进来，所以开战后就要到城外与其周旋。第三波还是杂兵战，最后有个铠甲BOSS。每轮战斗胜利后都可以入手报酬“生命果实×1”。

任务41 打倒巨像兵。这是本章最后的战斗了，开战前要做好充足的准备。“魔法炸弹”最好准备15个以上，还有足够的回复药。“麦尔基德防壁”也要放在菜单顺手的地方。准备好之后和罗隆多对话开战。

战斗分为几个阶段，首先BOSS会站在远处冲据点丢石头。将“麦尔基德防壁”竖在石头的轨迹上就可以挡住，没挡住的话据点将遭到重创。成功抵挡三次之后BOSS就会被激怒，蓄力旋转来攻击玩家，不过只要将“麦尔基德防壁”挡在面前，BOSS撞上来就会眩晕，趁着BOSS眩晕的片刻将“魔法炸弹”放置在它脚下就可以将其炸晕，之后再放置一次炸弹即可炸掉它1/3的HP。

第二阶段，BOSS会先召唤出3个大木锤怪，用“魔法炸弹”可快速清理它们，但要注意放炸弹时要和大木锤保持一定的距离，否则它直接一锤子就“玉石俱焚”了……解决掉大木锤之后，BOSS会重复破坏据点的行为，照着上一步再打掉它2/3的HP。

第三阶段，BOSS会召唤5个大木锤怪，依旧使用“魔法炸弹”清理它们。之后BOSS会直接旋转攻击玩家，用“麦尔基德防壁”挡下它后即可用炸弹解决掉它了。

战斗胜利后入手报酬“生锈徽章”。

任务42 锻造出“远古徽章”。和罗隆多对话后，使用“生锈徽章”锻造出“远古徽章”。完成任务后入手报酬“药草×10”。然后在旗帜处使用“远古徽章”令光明重回麦尔基德大地。这之后，在据点东侧石头山后面会出现一道光，前往光柱的话就会结束本章的冒险，开启新的章节。

挑战资讯

在20天内通关

第一章的限时通关难度不算高，保证不死亡以及不睡觉就来得及。此外，玩家还可以利用初期时间流逝还没开启时的时间多收集一些基本素材，以节省一部分的时间。

将营地等级提升至LV5

该挑战可以留到打倒3条龙和修建完“麦尔基德花园”以后再做，因为3只龙都会给经验值很高的家具，“麦尔基德花园”可以给3000经验。

打倒3只龙

3条龙的位置分别在：

1.据点的西南侧，翻过山头后会看到一片沼泽，继续往树林那边走就会看到，开大地图也比较容易找到位置。

2.使用“旅途之门·蓝”，还记得之前曾经抵达过的废弃古堡吗？龙就在古堡右上方白色石山的后面，爬上山去就能找到。

3.使用“旅途之门·红”，在金字塔的右侧有一座树林，进入树林后继续往北走，龙躺在一个平原上。

龙的打法：这3条龙本质是一样的，攻击没啥区别，都是高血量高防御，游戏前期去挑战它们就是作死。保守挑战时机是在入手了“尖刺陷阱”之后，因为只要玩家不贴到龙面前它是不会醒的，所以可以在几格开外的地方用“尖刺陷阱”将龙围起来，之后弄醒龙，玩家站在安全地方看着龙的血一点点被磨光就行。不过这个方法效率低了点，配合上“喷火石像”共同使用比较好。

当然，到了游戏后期玩家能够制作出“魔法炸弹”后就更没难度了，毕竟在阿雷夫加尔德这片土地上，没有什么敌人是一发“魔法炸弹”不能打倒的，如果有，那就两发。



完成“麦尔基德花园”

“麦尔基德花园”是初代《勇者斗恶龙》中出现的花园，在本作中是没有设计图的。需要的材料如下：

●长椅×1
●花×10
●草×5
●水方块×8
●山毛榉树×1
●篝火×1

玩家在建造时应遵循几个原则：

1.花园应建在据点内。

2.水方块其实就是挖个水塘，因为据点内是没有水的，所以需要挖个地下沟渠把外面池塘的水引进据点中，比如据点左下角就有个水塘可以利用。从据点内向下挖，一直挖到岩石层（再也挖不动为止），然后再往水塘方向挖，挖通之后水就会流进来。留下8个方块体积的水就可以了，其他地方可以再用土埋起来。

3.花和草用任何种类都行，但必须得用“园艺小铲”才能挖出来，用其他工具只能破坏掉。山毛榉树需要一棵山毛榉树苗，树苗只要砍倒野外的树后再破坏树桩就可以入手。种下树苗后2天会长成大树。

4.长椅、花、草、树、篝火、水塘和门必须位于同一个平面！这一点非常重要！也就是说，玩家需要先在据点中挖个大坑制造一个水塘，然后围绕水塘建起一间空房，再放入长椅、花、草、树和篝火。

5.最后你还得在房子外面修个楼梯爬上来……

完成大木锤的墓

使用“旅途之门·蓝”，往前走，会在一座山的中间平地上遇到一个守着墓地的大木锤怪。它会请玩家帮它把墓地修好。再使用“旅途之门·红”，前往之前救幸江的那个区域，翻过白色石山后能看到一座小岛，和这里的大木锤对话能学会“石制墓碑”的制作方法。之后返回“旅途之门·蓝”为守着墓地的大木锤怪修建2个“石制墓碑”，替换掉2个已损坏的墓碑后就算完成任务了。开启宝箱可入手“生命果实×1”。



隐藏要素

●“旅途之门·蓝”的区域，大木锤聚集区的凹陷平原附近山洞的宝箱中能够获得“世界地图”。

●“旅途之门·蓝”的区域，在长老家西南侧会有一个顶部有白色岩的建筑物，破坏外墙直接进入，这其中的宝箱里有“大木锤的厨房”的设计图。

●“旅途之门·蓝”的区域，在大木锤长老房子的西南侧，有一座门口被藤蔓遮挡的小屋子。和他们对话可学会“梯子”的作法。

●“旅途之门·蓝”的区域，地图的西南方，白石山的左侧有片平地，可以看到2个小花圃。和这里的大木锤怪对话后，把右边的花圃修得和左边一样就可以入手“大木锤庭园”的设计图。必须要有“园艺小铲”才能采集到植物，“白色花”的花苞是蓝色史莱姆掉落，“黄色花”的花苞是橙色史莱姆掉落，“桃色花”的花苞是蝙蝠怪掉落。

●“旅途之门·蓝”的区域，在大木锤花园的旁边的山脉有一个山洞，来到深处能够发现一个简易的草席和一份笔记，笔记会要求玩家在一旁的骸骨上建立墓碑。此时如果事先完成了大木锤之墓的挑战的话，只需要直接制作“石制墓碑”，先在骸骨上放上“土”，再将墓碑树上去即可。完成任务后出现幽灵，入手“飞天鞋”（可以二段跳）。

●“旅途之门·红”的区域，金字塔内会看到一面土墙。破坏墙壁后进入隐藏通路，某个藤蔓爬上去后开启宝箱可入手“麦尔基德腿甲”，效果为下落不受伤。

●“旅途之门·绿”的区域，往东一直走来到一片森林。森林中有块被篱笆围起来的空地，和这里的史莱姆对话，战斗后就可以把它带回村子了。

●位置同上，森林中有只金属史莱姆，击败后可入手“金属液体”。

第二章



利姆尔达篇



利姆尔达岛是一片受疾病侵蚀的大地。章节一开始就会入手“希望旗帜”，将其插到放光的位置上创建据点。修女艾尔成为新同伴。

任务01 为艾尔制作“疗伤药膏”。材料“白色花瓣”在据点东侧的山上。完成任务后入手报酬“粗树枝×10”。

任务02 建造一间病房。“木制床铺”所需的“绒毛”可以在山上的某种蕨类植物身上获得。其他的材料玩家们在上一章都已经见过了，没啥需要特别说明的。完成任务后入手报酬“粗树枝×10”。

任务03 为艾尔带回来一位病患。去找病患之前建议先造出“收纳箱”、“烹调用柴火”等物，再多做一些回复药，因为中途需要穿过一片毒沼泽（如果玩家够闲的话也可以用“土”在沼泽中铺出一条路来……）。向东一直走，穿过沼泽就能找到病患诺琳。背起他返回据点，背人期间无法攻击，被史莱姆袭击的话就赶紧跑吧。返回据点后将他放到病房的床上，就可以和艾尔交任务了。完成任务后入手报酬“扎实的草×5”。

任务04 给病人吃下“药草”。这个任务会接在任务03之后，如果玩家身上就有“药草”的话，扶病人躺到床上后他会直接索取。完成任务后入手报酬“粗树枝×10”。

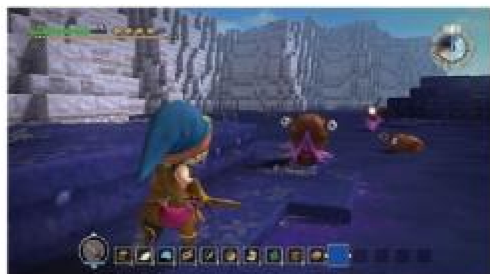
任务05 寻找药师肯洛瓦。跟随罗盘走就可以在南方的一个洼地中找到肯洛瓦，但此时他还不肯跟玩家走。对话后学会“木制墓碑”的制作方法，在肯洛瓦身后的宝箱中可以入手“奇美拉之翼”，返回据点制作一个“木制墓碑”，再回去找肯洛瓦，把“木制墓碑”树在一排墓碑空缺的地方。再次和肯洛瓦对话就可以把他带回据点了。完成任务后入手报酬“白色花瓣×5”。

任务06 建造一间药品调合室。这里需要用到“调合罐”，材料“粘土”在沼泽中的孤山底部就可以挖掘到。其他家具制作没啥难点。完成任务后入手报酬“蓝油×10”。

任务07 肯洛瓦让玩家寻找“毒病原体”。这是个战斗任务，需要去打倒栖息在毒沼泽中的巨大蜗牛。这只蜗牛藏在南方毒沼泽中央的一个平台上，只要玩家靠近平台（哪怕是隔着沼泽）它就会出现。蜗牛只会向玩家所在的方向蓄力喷吐毒气，要躲开难度并不算高。只要贴在蜗牛身边绕着圈攻击它就行，不过此时因为没啥强力装备，所以还应多注意血量回复。胜利后拿着“毒病原体”找肯洛瓦交任务，习得“解毒草”的配方，入手报酬“药草×5”。



任务08 寻找新的病患。艾尔委托玩家去寻找新病人，病人位于东南侧一片枯萎的树林中，带回来放到床上后给他喂“毛豆”。次日他会要求吃“解毒草”。“解毒草”的材料中“粘稠液体”可从蜗牛怪身上获得，和艾尔对话交任务，可入手报酬“奇美拉之翼×5”。



任务09 将据点等级提升至LV2。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。

任务10 守护城镇不被龙王的手下破坏。和艾尔对话开始第1次守卫战斗，对手是6只小蜗牛和1只大蜗牛。有同伴帮助不难获胜。胜利后入手“旅途之门·蓝”，会出现两名新同伴。一个要“水”，现在暂时还给不了，另一个给“解毒草”就行。

任务11 肯洛瓦让玩家寻找麻痹病的根源。使用“旅途之门·蓝”，一出来就看到一名病患，给他吃一个“烤苦香菇”。返回“旅途之门·蓝”的区域，往罗盘指引的方向走。路上会遇到一种橙色的小花和绿色的毛毛虫，它们会令玩家麻痹，可以先行破坏或是直接绕开。中途还会遇到几座瞭望塔，里面是被麻痹的厘厘普小人，现在暂时也帮不了它们。走到地图尽头会看到一个大坑，这就是麻痹毛毛虫的洞穴。我们需要破坏掉这几个洞，但中途会不断有小毛毛虫来捣乱。小毛毛虫血量不高，但会麻痹，一大群时还是蛮难应付的。武器请换上锤子，方便破坏洞穴。将3个洞穴都破坏掉之后，元凶大毛毛虫就会登场。大毛毛虫的攻击手段和普通毛毛虫是一样的，就是血比较厚。迂回战斗即可取胜。胜利后返回据点找肯洛瓦，会学会“满月丸”和“满月戒指”的制作方法。



任务12 诺琳让玩家制作“钓竿”。使用“旅途之门·蓝”，跟随罗盘走会在河边找到厘厘普小人里的钓鱼名家。先帮它把围墙修好（围墙要叠3层）之后就可入手“钓竿”的制作方法。回去制作“钓竿”，和诺琳交谈后可入手报酬“药草×3”。

任务13 凯西让玩家打造一个饮水处。先将据点内的水源扩大到10个方块大小，然后围绕水源建个房间。放入“软垫椅”、“水盆”、“收纳箱”、“罐子×2”。完成任务后入手报酬“椰子原木×5”，并且学会“木制水桶”的制作方法，有了这个就可以从饮水处打到干净的“水”了（取水要跳进水源中才能入手）。

任务14 给诺琳钓5条“沙丁鱼”。“旅途之门·蓝”的麻痹森林的浅水边可以钓到“沙丁鱼”，靠近麻痹森林的海边能钓到“银翅鱼”，可以多钓一些，后面的任务会用到。将“沙丁鱼”交给诺琳之后入手报酬“红油×10”。

任务15 艾尔让玩家从“旅途之门·蓝”的另一端救回两名新病患。其中一位就是倒在传送点门口的那个人，另一个人就在山上一个亭子下面。进入亭子就会掉下去，可以看到病患。洞中有很多麻痹花，建议清理一下再移动。虽然是掉进了洞里，不过只要朝着木牌的方向一直挖过去，就可以来到户外（但要小心别掉进海里）。将他带回据点后放到病床上，如此一来就有4名病患了。这4名病人分别需要“解毒草”、“水”、“炭烤沙丁鱼”和“满月丸”。“炭烤沙丁鱼”需要的“煤炭”在传送点北侧的山洞里。将4人的HP补满之后就可以和艾尔对话交任务了，入手“豪华服装室”的设计图。



任务16 诺琳拜托玩家设计一间料理鱼的调理室。如果玩家之前有建过厨房的话可以直接将其改造，完成任务后入手报酬“红油×10”。

任务17 将据点等级提升至LV3。把入手的图纸都建一遍，如果玩家之前钓鱼时有入手“史莱姆胶质”的话就可以制作出“史莱姆气球”，一个气球有500经验值，绝对够用。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。

任务18 守护城镇不被龙王的手下破坏。和艾尔对话开始第2次守卫战斗，这次的敌人有麻痹毛毛虫和兽人，保险起见可以先做一些“满月丸”来治疗麻痹状态。战斗胜利后入手“旅途之门·红”。

任务19 肯洛瓦让玩家寻找“农业记录”。使用“旅途之门·红”，这片新区域有不少新材料，“银”、“煤炭”、“麦子”等等都是之后用得着的东西，可以多多采集。在山顶还有大量的“药用叶子”，不过要小心一种伪装成石头的怪，靠近它它就会群攻过来。在废墟附近游荡的骷髅兵会掉落“生锈金属”，这是制作“铁斧”的必备材料。抵达目的地城堡后，需要打倒一只独眼触手怪。这个怪会蓄力后向玩家所在方向发射3枚光弹，范围比较广，很难躲开。但如果玩家在其即将发射时跳起的话，它的光弹就是按照玩家跳起时的高度发射的，这样站在平地上的玩家就不会受到伤害了。打掉怪后会拿到一个“生命果实”，开启前面的宝箱能入手“农业记录”。先不要回家，上城堡的屋顶，左下角的小房子里可以拿到“奇美拉之翼”。城堡外面有骷髅兵活动的区域内可以看到一种白色小花，这个是“马铃薯”，需要采集至少1个。另外可以在城堡拆点“砖块”回去，下面的任务会用到。和肯洛瓦交任务后入手报酬“奇美拉之翼×5”。

任务20 诺琳让玩家建造“砖造调理台”。“砖块”和“生锈金属”在上一个任务中都可以入手，完成任务后入手报酬“红油×10”。

任务21 凯西拜托玩家制造一个“净化喷水池”。制作“净化喷水池”需要用到的“碎石”可在“旅途之门·蓝”的区域地面上的小石头处获得，“密林叶子”在“旅途之门·红”的区域也能获得。做好之后将其放入水中，入手报酬“椰子原木×10”。

任务22 肯洛瓦让玩家制作一片农田。首先需要制造一个“耙子”用来把土翻松，然后在指定的位置上分别种下“小麦种子”、“大豆芽”和“栽种用马铃薯”。“麦子”和“马铃薯”的入手方法详见“任务19”。完成任务后入手报酬“栽种用马铃薯×5”。

任务23 艾尔委托玩家带回两名新病患。这两人都在“旅途之门·红”所在区域，但罗盘上只显示了其中一人。传送后往前走一点，在右手边就会看到躺在柴火边的病患，将他带回安放到床上。第2名病患在西南方水面中间的平台上，走上去后就会出现2只树妖。解决掉它们之后破坏掉地面上的土块，找到被埋起来的海桑。同样将他带回放置于床上。

先分别给二人“煮螃蟹”和“炭烤沙丁鱼”，第二天给二人“长棍面包”和“炸薯条”，正好“任务22”时种下的植物已经成熟了，用“园艺小铲”挖出来之后就可以制作出相应的食物。第三天需要提供“大盘沙拉”和“煎鲑鱼排”，“大盘沙拉”需要用到的“心形果”在“旅途之门·红”所在区域的水面上，“鲑鱼”则是在“旅途之门·红”所在区域的海边钓得。第四天还要给海桑吃“鲜鱼汤”才能将他完全治愈。和艾尔对话交任务，入手报酬“药草×5”。

任务24 击败变成僵尸的病患。完成“任务24”之后暂时不会有新任务出现，需要玩家去睡一觉。然后和艾尔对话，俩人一起去找肯洛瓦。和肯洛瓦对话后再分别与三位病患交谈，他们会变成僵尸。僵尸的攻击力很高，不要在屋内与之交战，来到屋外的广场上，有NPC们的帮助会容易很多。全部消灭之后与艾尔对话，时间自动推进至次日白天。



任务25 肯洛瓦委托玩家寻找他的弟子。进入“旅途之门·红”所在区域，跟随罗盘找到肯洛瓦的徒弟乌鲁斯，将“肯洛瓦的信”给他看，随即躺在周围的人和乌鲁斯本人都会变成僵尸。这场战斗敌人数量非常多，建议使用蓄力回旋斩来应对，多多移动切莫贪刀。胜利后入手“乌鲁斯的信”。走之前可以把乌鲁斯的家拆了，能入手很多家具。

任务26 制作出“大弓”。米诺莉交付的任务，“大弓”的材料玩家们之前都接触过，没什么特别需要说明的，完成任务后入手报酬“药草×5”。

任务27 将据点等级提升至LV4。之前在乌鲁斯家搜刮来的家具此刻就可以用上，顺便强化一下据点的外墙。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。



任务28 守护城镇不被龙王的手下破坏。和艾尔对话开始第4次守卫战斗，之前制作的“大弓”能帮上不少忙。胜利后入手“旅途之门·绿”。但是艾尔却在战斗中身染重病，将她扛到病房的床上。

任务29 制作“远古调合台”。前往“旅途之门·绿”的区域，这片地区有大量的骷髅兵和受感染的百姓。如果靠近百姓他们就会变成僵尸，不想战斗的话应尽量避开他们行动。往前走就会看到山上有个山洞，里面能获得不少“煤炭”、“银”和“金”，以后都用得到。

跟随罗盘走，会在白石山中间的洼地中找到塔尔巴。对话后学会“远古调合台”的制作方法，返回据点和肯洛瓦交谈后入手报酬“生命果实×1”，同时学会“神圣之露”的配方。

任务30 海桑要玩家给他“银”。完成任务入手报酬“生命果实×1”，同时学会加工“液体银”。制作一次“液体银”之后就可以学会制作“钥匙”了，可以开启之前地图上那些锁住的门。另外还会学会本章最强的装备“隼之剑”和“锁子甲”。

任务31 寻找“神圣之草”。出发之前需要先打造“钥匙”，条件允许的话可以多做几个，另外“神圣短刀”和“隼之剑”（这把武器每次攻击都有两下判定）也应准备好（“锁子甲”的材料不够暂时还做不出orz）。前往“旅途之门·绿”的区域，目的地是世界树右侧的白石山中。在山的南侧山壁上有个洞口，进入其中开门后往里走会看到一条沉睡的龙。可惜本章并没有“魔法炸弹”……不过只要有“隼之剑”也没啥难的。龙的攻击很有规律性，第一次蓄力是回旋斩，第二次蓄力是喷毒，以此反复。胜利后入手“龙鳞”，前方台子上入手“神圣之草”。返回营地，和肯洛瓦交任务，入手报酬“生命果实×1”，学会“神圣之草种子”的做法。

任务32 制作“神圣之露”。首先要在调合台处把“神圣之草”做成“神圣之草种子”，然后拿去田里种下，隔天就会开花。制作“神圣之露”需要5个“神圣之草”，以此反复种出足够的数量就可以配制“神圣之露”了。将“神圣之露”给艾尔使用便可治愈她，和肯洛瓦对话入手报酬“生命果实×1”。

任务33 守护城镇不被龙王的手下破坏。这个任务分三个阶段，每个阶段一批杂兵。建议准备好“破毒戒指”和“满月戒指”，战斗分别入手“解毒草×5”、“满月丸×5”、“药草×5”。

任务34 打倒地狱秃鹫。开战前需要做一些提前的准备，首先造3个“大弓”，算上之前造的1个，这样玩家手中一共就有4个“大弓”了。然后在据点内修一座东西走向的天桥，桥高在4个方块以上，并将“大弓”分别设置在桥的东西两端，一端放2个。当然，楼梯也是不可少的。

修好之后和肯罗瓦对话开战。BOSS战分为3个阶段，第一阶段，秃鹫会绕着据点飞，释放风与火的魔法，同时召唤杂兵。当出现“秃鹫正在盘旋休息”这个字样时就赶紧用“大弓”射它，3次后秃鹫会倒地，跟上去连砍能砍掉1/3的HP。

第二阶段，秃鹫除了上述几个技能外还多了一个召唤龙卷风，龙卷风范围很大不易躲开，一旦被卷进去就会丢到据点外的毒沼泽里，很是麻烦，玩家可以躲到天桥下面的空间中，这样就算被龙卷风吹到也最多是撞到天花板，没啥影响。同样是趁秃鹫休息时射它，5次后倒地，跟上去攻击砍掉1/3的HP。

第三阶段，和之前没啥差别，就是召唤来的杂兵越来越强，可以佩戴上防毒的戒指。射中秃鹫7次后就可以将它最后所剩的HP全部打光了。胜利后入手道具“云雨饰品”。

任务35 艾尔委托玩家制造“云雨法杖”。在调合台处做好法杖，并在旗帜处使用。

挑战资讯

在30天内通关

本章的限时挑战难度不低，难点主要在于流程中期对于病人的救治，由于病人需要分阶段救治，并且每个阶段都必须等待一个晚上才算完成，因此非常耗费时间。推荐先把病人全部救回，之后按照上文的攻略事先准备好救治病人所需的道具，并同时对多名病人进行救治，再利用夜晚的时间进行其他建造与采集工作。值得一提的是，本章中期触发病人在半夜变成僵尸的剧情后，该夜晚的时间是不会流逝的，只有与艾路对话才会恢复正常。虽然这段时间无法走出据点，但是也可以用来完成一些城镇的建造工作以节省时间。

将营地等级提升至LV5

完成修补荒废小屋的屋顶

在“旅途之门·蓝”的区域往西走，会在白色石山中看到一座大房子。从2楼的门出来后往右手边走，会看到一个凸出的平台，过去后爬楼梯上到屋顶，开启宝箱会入手修理屋顶的材料。修补好之后就可以开启宝箱学会“屋顶”的制作方法。

获得“史莱姆王冠”

在“旅途之门·红”的区域，往前走能看到一片史莱姆造型的池塘，在这里有一定概率可以钓到史莱姆王，打败它就可以入手“史莱姆王冠”。



答对塔尔巴的所有谜题

塔尔巴的谜题一共有5个，分别是：

●出生地往南走，主线打大蜗牛怪的地方的右手边，会看到一座石房子。调查石碑后，将右边的房间布置得和左边一样即可。可以获得“白方块”。

●“旅途之门·蓝”的区域，往西一直走，会看到一座石屋。要求在左边空出来的草皮上种下一棵“椰子树苗”。可以获得“金”和“蓝方块”。

●“旅途之门·红”的区域，前往之前拿“农业记录”的城堡。在城堡后面有座高山，翻过去会看到毒沼泽中有座建筑。将中间的“巨像兵岩”摆放成“∟”的形状，可获得“喷火石像”和“红方块”。

●“旅途之门·绿”的区域，拿“神圣之草”的那个山头继续往南走，海边有个石房子。分别将之前入手的方块按照白→蓝→红的顺序放入缺口。开启宝箱可入手“超级戒指”的配方。

隐藏要素

●在“旅途之门·蓝”的区域，麻痹森林中有几处高台，里面有被麻痹的厘厘普小人，给它们用“满月丸”即可获得报酬道具。
●在“旅途之门·蓝”的区域，麻痹森林前的小河处，藏有“世界地图”的宝箱便位于小河西岸的高地上。
●在“旅途之门·蓝”的区域，往西走，在大房子的西南方有间砖砌的兽人道场。里面的老大会要求玩家给它提供“天使醒神药”，可以换到“理性戒指”。
●“旅途之门·红”的区域，前往之前拿“农业记录”的城堡所在的区域，靠西一点的地方有两座高台，里面是厘厘普小人。一个要在它的炉子下面放“柴火”，另一个要给它“栽种用马铃薯”。
●做完上面这个任务后继续往西走，海边能看到一座四角亭子，中间有个死去的机器人，调查后可获得图纸“逝去主人的墓碑”。
●“旅途之门·绿”的区域，在通往世界树的途中，会遇到一个体型巨大的红衣僵尸，它会喷毒和召唤杂兵，打倒它可以入手“力量戒指”。
●本章中会出现不少门被上锁的特殊仓库，这需要流程中后期能够制作钥匙后才能打开。第一个建筑位于据点所在地区南侧的山上，能够获得“世界树之药”；第二个建筑位于“旅途之门·蓝”的区域，传送点的西南方向，其中可以获得让下落伤害无效化的“梅尔基德腿甲”；第三个建筑位于“旅途之门·蓝”的区域，密林西北侧沙滩的入口附近，其中能够获得“会心戒指”。此外，在获得“农业记录”的城堡废墟中，也有着两扇需要用钥匙才能打开的门，从中能够获得“金×5”以及“神圣短刀×50”。



第三章
麦拉·加雷亚篇



勇者再次一穷二白地出现在了一片新的土地——麦拉·加雷亚半岛。将“希望旗帜”插在发光点激活据点。NPC葛隆登场。

任务01 修好温泉。说是修好温泉，但其实只要将围墙修好，并且将覆盖在温泉上的杂土清理掉就可以了。完成任务入手报酬“粗树枝×3”。

任务02 为温泉准备“水盆×2”和“挂壁巾×3”。完成任务入手报酬“白色花瓣×5”。

任务03 守护城镇不被龙王的手下破坏。胜利后入手报酬“生命果实×1”。

任务04 打倒监视的怪物并破坏栅栏。敌人就在据点的南侧，先破坏栅栏进入其中，将铠甲骑士击倒即可。完成任务入手报酬“奇美拉之翼×3”。

任务05 寻找新的同伴。跟随罗盘走，在一个废弃的房屋内，调查箱子上的笔记得知同伴躲进了矿山。前方矿山壁上就有个洞口，进去之前先找那种开花的仙人掌，破坏后可入手“仙人掌果实”，进入山洞与NPC对话后给他吃“仙人掌果实”，之后就可以返回据点了，完成任务入手报酬“生命果实×1”。



任务06 贝伯让玩家制作“仙人掌排”。“煤炭”和“仙人掌果肉”都可以从栅栏后面的场景中入手。完成任务入手报酬“煤炭×5”。

任务07 守护城镇不被龙王的手下破坏。和葛隆对话后开始第2次战斗，葛隆临阵脱逃了，不过有贝伯的帮助战斗难度也不算很高。胜利后入手报酬“疗伤药膏×3”。

任务08 为葛隆和贝伯打造一间卧室。修一间空房再放入两个“稻草床铺”就行了，完成任务入手报酬“稻草床铺×1”。

任务09 和贝伯一起去解救新的同伴。这场战斗小有难度，建议先打造出强力些的装备。仙人掌的区域内可获得大量“石材”，能够制成“火炉及铁砧”，接着就能打造出“铜剑”了。和贝伯对话后他将跟随玩家行动。前往罗盘所指的方向，打倒栅栏内的铠甲骑士。将铠甲骑士留给贝伯解决，玩家可以去干掉两边施法的魔法师。胜利后开启宝箱入手“钥匙”，打开旁边的牢房，解救出吉艾拉。回据点交任务，入手报酬“生命果实×1”。



任务10 将据点等级提升至LV2。这时候也没啥能做的家具，多建房子吧。完成任务后入手报酬“生肉×3”。

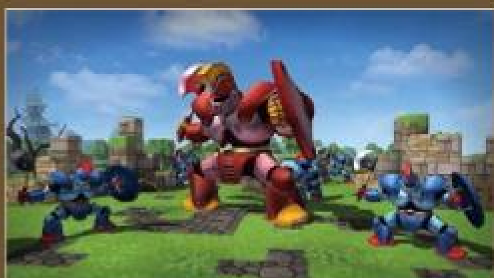
任务11 守护城镇不被龙王的手下破坏。和葛隆对话后开始第3次战斗，战斗分为两波，第1波是蝎子和铠甲骑士，尽量让NPC来缠住它们，玩家从背后输出；第2波先出现4个火精灵，玩家对它们的攻击是无效果的，周旋到魔法师出现后直接攻击魔法师即可。胜利后入手“旅途之门·蓝”。本章的木材非常稀缺，但在“旅途之门·蓝”的区域内可以看到一些木桩，破坏后能入手“杉树苗”，拿回据点种植2天就可长成大树了。

任务12 制作出10个“铁铸块”。这次没有罗盘指引，不过只要到达“旅途之门·蓝”的区域后一直往前走，翻过白石山就会看到了。沿途还能入手新材料“辣椒”，多采集一些，之后的任务会用到。另外打倒紫色兔子可以入手“厚肉片”。完成任务入手“铜铸块×5”。

任务13 贝伯请玩家制作出“熔岩肉排”。“辣椒”和“厚肉片”全部可在“旅途之门·蓝”的区域入手。完成任务后入手报酬“仙人掌果实×5”。

任务14 吉艾拉请玩家升级温泉。需要在温泉的墙壁上挂上“武器店挂壁装饰×1”和“剑挂壁装饰×2”。完成任务后入手报酬“奇美拉之翼×3”。

任务15 守护城镇不被龙王的手下破坏。和葛隆对话后开始第4次战斗，开战前可以将装备换成“铁套装”。这场战斗比较难对付的就是最后登场的恶魔骑士，即便玩家全身都是“铁套装”，被它砍一下仍然伤血不少。和它打时主要不要贪刀，打几下就跑，多利用它冲刺后眩晕的时刻增加伤害。胜利后入手“生命果实×1”。



任务16 去怪物城堡取回“发明笔记”。出发前记得和3名NPC都对话一下，让他们跟玩家一起行动（不过这些NPC虽然战斗力很高，但AI实在是……谁用谁知道）。前往“旅途之门・蓝”的区域后往南走，有石巨人的场景内可以看到一个哨所，内有2名铠甲骑士把守。攻破它们之后继续往前，趟过熔岩后来到了敌人的据点。这里的敌人是消灭不完的，不要恋战，直走去找大姐头。和大姐头对话后，罗盘的位置会更新。跟随罗盘前进，在一间大屋子中会出现2名魔法师和1名食人妖。还是让NPC上前去吸引食人妖的注意，玩家先把魔法师解决掉，之后的战斗就容易多了。胜利后开启宝箱入手“发明笔记”，返回据点和葛隆对话，入手报酬“铁铸块×3”。



任务17 用“机械加工台”制作出“大炮”。制作“玻璃”所需要的“沙”在据点内就能挖到。完成任务后入手报酬“煤炭×10”。

任务18 带着“大炮”再次前往监狱解救大姐头。出发前记得叫上3名NPC。依旧无需与敌人纠缠，直奔牢笼门口，架起“大炮”一发破壁。和大姐头对话后马上带着她往外跑，不要理睬门口的敌人，只要屏幕上出现“亚梅妲已经安全”的字样即可。去往监狱的途中还会看到栅栏门后有个巨大食人妖，此时也可以用“大炮”消灭它。进入食人妖的区域后在右手边会看到一个栅栏屋子，里面有4个宝箱，可以拿到“钢铁腿甲”等好物。其中有一个宝箱是宝箱怪，打倒它可入手“守护红宝石”，该饰品可令敌人伤害减半，非常有用，一定要获得。之后就可以返回据点了，和葛隆对话入手报酬“生命果实×1”。

任务19 将据点等级提升至LV3。完成任务入手报酬“兔肉排×3”。

任务20 亚梅妲让玩家制作出“双管炮台”。因为之后会与魔王军交战，所以炮台应建造在据点的西侧。需要“大炮×2”、“地上开关×1”、“铺地石×11”。“铺地石”据点里就可以入手，制作完成后入手报酬“疗伤药膏×3”。

任务21 守护城镇不被龙王的手下破坏。和亚梅妲对话后开始第5次战斗，这次玩家要活用建好的“双管炮台”击退敌人。不过炮台很容易被铠甲骑士和巨大食人妖破坏掉，懒得修理的话就带着“大炮”找合适的位置攻击吧。战斗胜利后新居民柯尔特出现，并入手“旅途之门・红”。

任务22 亚梅妲让玩家带10个“冰”回来。“旅途之门・红”的区域，跟随罗盘走，会来到一片冰湖上，湖中可以入手到“冰”。完成任务入手报酬“火山岩×5”，并学会“冰冻弹”和“火焰弹”的制作方法。

任务23 柯尔特委托玩家带回他的“女朋友”雪妮莉。“旅途之门・红”的区域，直走就会看到雪妮莉在瑟瑟发抖。和她对话后西方就会出现3个金属猎人，用“大炮”在远处打就可以解决掉它们。将雪妮莉带回据点，入手报酬“生命果实×1”。

任务24 用“冰冻弹”打倒烈焰怪取得“烈焰怪核心”。“旅途之门・蓝”区域的岩浆附近就有很多烈焰怪，“冰冻弹”对烈焰怪可以一击必杀，但投掷时必须和它位于同一水平面的同一条直线上（斜线不行）。完成任务后入手报酬“火焰弹×30”。

任务25 为亚梅妲盖一间机械工房。完成任务入手报酬“铁铸块×5”。

任务26 守护城镇不被龙王的手下破坏。和亚梅妲对话后开始第6次战斗，开战前应准备足够的“冰冻弹”。就算消灭了魔法师，剩下的烈焰怪也依然需要用“冰冻弹”来消灭。胜利后入手“生命果实×1”。

任务27 贝伯要求玩家建造“活塞护罩”。“红铺地石”在据点内就可获得，制造“活塞”和“地上开关”需要大量的“铁”，不够的话就带着“大炮”去轰山吧。完成任务后入手报酬“奇美拉之翼×3”。

任务28 制作出“能量物质”后打造出“魔法铸块”。“猎人回路”打倒“旅途之门・红”的区域的金属猎人就可以入手，之前救助雪妮莉时想必玩家都有入手一些。另外在“旅途之门・红”区域的山上会看到一些有绿色斑点的石头，这是“秘银”，采一些回来，打造“魔法铸块”需要用到。只要打造出“魔法铸块”，就可以学会一系列魔法相关的兵器，又到了更新装备的时候了。只要制作出“魔神之锤”就可以交任务，入手报酬“岩浆电池×10”。

任务29 再次升级温泉。在温泉内墙壁上挂上“魔神挂壁装饰”，完成任务入手报酬“药草×3”。

任务30 守护城镇不被龙王的手下破坏。和亚梅妲对话后开始第7次战斗，开战前要换上“光之剑”、“魔神之锤”、“魔法铠甲”、“魔法盾”，并装备上“守护红宝石”，再打造一个“魔法大炮”。只要有了这些装备，接下来的战斗将会非常容易应对。胜利后获得报酬“药草×3”。

任务31 去“旅途之门·蓝”的区域打倒熔岩魔人（的手臂）。出发前和3个肌肉男以及大姐头对话，让他们跟玩家一起行动。熔岩魔人就在传送点不远的地方，靠近岩浆它就会出现。不用走过去，将“魔法大炮”架设在岸边，对着它轰就行了，注意躲避它的火球攻击即可。完成任务后入手报酬“生命果实×1”。

任务32 将据点等级提升至LV4。葛隆给的设计图里可能有些家具暂时还做不出，不过只要按照图纸上的提示尽可能地将家具摆放入房间里也就差不多了。完成任务入手报酬“碳烤沙丁鱼×5”。

任务33 守护城镇不被龙王的手下破坏。和亚梅妲对话后开始第8次战斗，头两波敌人是暴雪怪、金属猎人和杀人机器，和NPC们一起很好清理掉。最后会出现冰霜魔人的手臂，打法和之前打熔岩魔人时是一样的。胜利后入手“旅途之门·绿”。

任务34 取回“拉莱的研究记录”。前往“旅途之门·绿”的区域，前往走一点就会看到一座废弃的城镇。这里有大量杂兵和冰霜魔人的手臂，先迁回清理杂兵，之后再对付手臂，还是“魔法大炮”的作战方法即可。胜利后和城镇中研究所的机器人对话，入手“拉莱的研究记录”。完成任务入手报酬“魔法铸块×3”。

任务35 调查歌声的秘密。前往“旅途之门·红”的区域，跟着罗盘走会来到一座高塔。用钥匙开门进入塔内，在楼上会找到拉莱的灵魂。与之对话后就可以回据点交任务了。回据点后和雪妮莉对话，入手报酬“心形果×10”。

任务36 寻找“银之竖琴”并修复它。前往“旅途之门·绿”的区域，“坏掉的银之竖琴”埋在冰湖的某个小冰堆中，把冰堆一个个敲开来看看吧。找到“坏掉的银之竖琴”后需要先修复它，需要材料“银×3”。跟随罗盘往前走会看到一个山洞，里面就有“银”。返回据点修复竖琴后再去“旅途之门·绿”的区域找拉莱。对他使用“银之竖琴”后学会“蓝方块”的制作方法。返回据点交任务，入手报酬“烤鱿鱼×2”。

任务37 去拉莱的仓库使用“蓝方块”。先制作20个“蓝方块”，然后前往“旅途之门·绿”的区域。来到罗盘指示的仓库，用“蓝方块”填满地上的空缺，会出现3个杀人机器，解决掉它们后开启宝箱入手“机械零件笔记”。完成任务入手报酬“能量物质×3”。

任务38 制造“超撞击机”。制作这个需要一个“机械零件”，该零件在“旅途之门·红”的区域。跟随罗盘指引来到一座大桥前，大

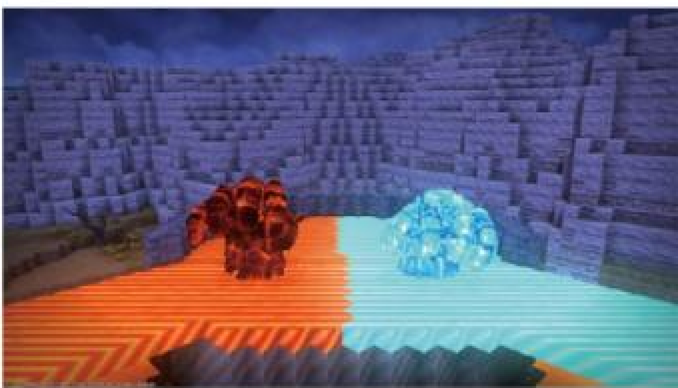


桥上会出现大量的杀人机器，不用管它们，直接冲进去。来到城门口，用“魔法大炮”炸开门。继续往里走会来到城堡。炸开大门后，将“魔法大炮”架在门口就可以直接干掉里面的大杀人机器。2楼还有3个杀人机器，全部清理干净后就可以开宝箱入手“传动零件”和“生命果实”。回据点制造出“超撞击机”，入手报酬“生命果实×1”。

任务39 守护城镇不被龙王的手下破坏。老规矩，BOSS战前有3场杂兵战，胜利后分别入手“药草×3”、“药草×3”、“生命果实×1”。

任务40 打倒岩浆魔人和冰河魔人。这场战斗需要使用“超撞击机”，坐上车的瞬间就会发动一次冲刺，之后再按○键可以再次冲刺，撞到物体时就会自动下车，或是按×键也可取消乘坐状态。

第一阶段，岩浆魔人和冰河魔人会轮流登场。它们会先用手掌来抵挡一次冲刺攻击，只有命中之后第二次撞击它才能造成伤害。但要注意，如果第二次冲刺没有撞到魔人的话，它就会恢复到第一形态，因此要确保两次攻击都命中。分别对2名魔人都造成伤害后就会进入第二阶段。



第二阶段，需要清理掉场地上的所有杂兵，并且手也会复活。不过这个阶段手并不会移动位置，只要连续撞击即可。全部消灭杂兵后进入第三阶段。

第三阶段，这阶段两位魔人会合体，打法和第一阶段一样，都需要先撞击手，不过这次需要撞2只手。之后就能攻击到BOSS本体，反复2次后即可取胜。入手道具“破裂宝珠”。

任务41 制作“太阳石”。做好之后在“希望旗帜”处使用，令光明重回麦拉与加雷亚。

挑战资讯

在30天内通关

本章的流程较长，可以说是限时挑战最难的一个章节。而且本章节总体而言没什么可以取巧的地方，建议玩家在熟悉了一遍流程之后，二周目再来进行挑战。

将营地等级提升至LV5

打倒所有的独眼巨人以及巨人食人魔

四个巨人分别在：

- 据点往南走的沙漠上。
- “旅途之门·蓝”的区域，救亚梅妲的城堡里。
- “旅途之门·红”的区域，往西北方向走，能在雪地上看到。
- “旅途之门·绿”的区域，拿“坏掉的银之竖琴”的那片冰湖。

完成设计图“向往的秘密温泉”的建造

这个设计图的宝箱藏在“旅途之门·绿”的区域的某个山洞中，位置随机，比较难找。小编仅能提供2处曾经找到的位置，分别是：

- 拿“坏掉的银之竖琴”的那片冰湖南方雪山有个山洞。
- 从传送点出来后往前走一点，在左手边会看到一座杀人机器守护的城门。炸开城门后到另一侧，沿着左手边的山边走会看到一个小洞口。

如果这样还找不到的话，那就只能去翻其他山洞了。

入手设计图后就可以把据点里以前的温泉敲掉重建了。注意，如果想要新温泉里有水的话，一定要挖下去一层土再建，否则“涌泉红石”是流不出水的。

建设秘密温泉需要用到很多材料，下面就针对特殊的材料加以说明：

●涌泉红石：就是据点里那个。

●疗愈叶草丛："旅途之门·红"的区域，雪原附近可以挖到（就是入手"药草"的那个植物）。

●白雪草："旅途之门·红"的区域，传送点附近就有很多。

●浴池狮头装饰：前往"旅途之门·蓝"的区域，往西北方走到尽头会看到一片温泉。和正在泡温泉的女孩对话后，用"土"填上后方墙壁上的破洞，就可以学会"浴池狮头装饰"的做法。

●蛋糕组："蛋糕组"是由"少女蛋糕"和"食器"制成的。"少女蛋糕"需要用到"麦子"、"甘蔗"、"心形果"和"黄油"，前三种在"旅途之门·红"的区域都可以入手，"黄油"要打倒黄色的蝙蝠怪才能入手，这个怪在"旅途之门·红"的传送点附近也可以找到。

找到"怀旧竖琴"的制作配方

带15个"蓝方块"前往"旅途之门·红"的区域，在西北侧的黑色岩石山的山洞中，将"蓝方块"填满地上的图案后，前方的"喷火石像"就会变成一道门。进入门中，走到洞穴尽头开启宝箱可入手"怀旧竖琴"的制作方法。





隐藏要素

●据点往东走会看到一棵非常高的仙人掌，旁边的看板上写着"往北7 往东33"，也就是往北走7步，往东走33步，往地下挖可以获得"金戒指"（可以放"土"来量步数）。

●据点南侧有一片白色石山，其中一个山洞中即可找到"世界地图"。

●从据点一直往南走，翻过白石山后会在岩浆中看到一个高台，上面有一条龙。靠近后它就会醒，在靠下一点的台子上放上"大炮"狂轰即可。打倒它可以入手"龙鳞"，另外开启宝箱能入手"生命果实×1"。

●"旅途之门·蓝"的区域，往西北方向走，抵达温泉处可以看到一个拱桥，上面有铁轨。此处需要玩家修好铁轨，需要"轨道·倾斜×1"、"轨道·直线×2"、"轨道·曲线×1"，修好之后开启宝箱入手"温泉滑道"的设计图。

●"旅途之门·红"的区域，拉莱唱歌所在的那个高塔的塔顶，有一个宝箱可以入手"麦尔基德腿甲"，效果是落下不会受到伤害。

●"旅途之门·红"的区域，西北方的大桥下有一个宝箱，里面是"危险泳衣"。但这个宝箱没办法从水面上走过去获得，需要用"魔法大炮"把桥面炸个洞，掉下去后才能抵达宝箱所在地。

●"旅途之门·红"的区域，往南一直走会看到一个正在用大锤子砸地的独眼巨人，和他对话后用"魔法大炮"打破他面前的那个石块，然后再给他吃一块"松饼"，可以入手报酬"会心指环"。

终章 

拉达托姆篇



虽说玩了三章之后玩家们都已经熟悉了换个世界就从零起步的设定，但这次玩家醒来时身上连件装备都没有，只有葛隆送的一对哑铃……

往前走会遇到预言者姆兹赫塔，跟随他一直走，来到一个破旧的小屋，入手"指引珠·绿"。因为这块地方没有食物能吃，所以饿了的话就去和姆兹赫塔对话，他会喂玩家吃一些露气……

任务01 制作"圣水"。先制作"骨片水桶"，"粗树枝"只有绿地上的树枝才能获得。来到水池边后，需要贴着喷泉打水才能入手"干净的水"。水池旁还可以看到一本名叫《阿雷夫加尔德历程》的书，阅读之后罗盘就会更新。前往新的目的地，到达一个帐篷处，阅读这里的纸条，然后往东爬上山顶。往前走一点就看到地上躺着一具尸体，调查后提示要破坏前面的土块。破坏土块会发现隐秘洞穴，里面有不少宝箱。在洞穴深处有一扇龙把守的门，此刻当然是干不死龙的，赶紧开门进去，拿了"夏纳克魔法台"就可以回去营地了。制作出"圣水"后和姆兹赫塔对话，入手报酬"生命果实×1"。

任务02 保护公主不被龙王军伤害。将"圣水"倒在公主石像上就可解除石化魔法。之后再次与姆兹赫塔对话就会迎来第一场战斗，敌人就是3个骷髅兵，很好对付。胜利后入手"旅途之门·蓝"。之后公主可帮忙恢复体力。

任务03 入手"希望旗帜"。完成任务02后去睡个觉，会梦到龙王引诱勇者的场景。醒来后分别和公主、姆兹赫塔对话，带上"夏纳克魔法台"前往"旅途之门·蓝"的区域。笔直往前走，在一个破败的建筑内会看到一本笔记。这个地方就是据点，但目前还没有"希望旗帜"。

先用"圣水"净化周围，"圣水"不够的话，据点角落里有个净水喷泉可以打到"干净的水"。只要净化了周围，就可以入手大量的材料。另外还可以看到一些悬浮在空中的立方体，用"圣水"将其净化后可以入手大量的矿石，不过需要先用"土"堆出台阶才能爬上去。

先打造一个"大仓库"放东西，然后打造"神铁炉及铁砧"。如此一来就能打造出一套强力的装备了。

准备完全之后就可以前往南方的魔城了。南侧的森林中有不少"苦香菇"，使用"圣水"能将其变成"香菇"，无论哪种烤了吃都是不错的食材。沿途还会遇到一些红衣的魔法师，打倒它们能入手"修整的布"，以后任务会用到。

魔城里，包括大门在内很多东西都可以拆掉，能拆就尽量拆，不用客气。里面一共4层楼，有11个敌人需要消灭。全部消灭后开启3楼的宝箱，可以入手"希望旗帜"和"钢铁腿甲"。

返回据点将"希望旗帜"插到中央位置，公主、姆兹赫塔和新的NPC拉斯坦都会成为居民。



任务04 公主请玩家建造“王座之间”。作为房间大门的“钢铁大门”可以直接用魔城的，其他家具需要大量的“修整的布”和“金”。“金”在据点西北侧的山洞中可以获得不少。完成任务入手报酬“生命果实×1”。

任务05 姆兹赫塔请玩家建造“占卜室”。这个任务没啥难度，完成后入手报酬“奇美拉之翼×5”。

任务06 拉斯坦请玩家打造“宝物库”。需要在一间空房子里放入“大仓库×1”、“宝箱×3”、“收纳箱×1”、“挂毯×2”。“宝箱”在之前去过的魔城中有很多。完成任务入手报酬“石材×10”。

任务07 将据点等级提升至LV2。完成任务入手报酬“生命果实×1”。新的居民奥连登场。

任务08 守护城镇不被龙王的手下破坏。这次敌人会从南侧出现，一共2波。第2波会出现龙王的残像，它会使用封印魔法令玩家无法使用道具，不过一会儿就会解除，没什么难度。胜利后入手“旅途之门·红”。

任务09 寻找三贤者。公主委托玩家去“旅途之门·红”的区域寻找三位贤者。和公主对话后还需要再和据点内的三位NPC对话才能得知贤者们的位置。

首先前往“旅途之门·红”的区域的东北方，在沙漠上会看到一些爆弹石，终于可以制作出“魔法炸弹”了。另外在沙漠的北侧山洞中还有大量的“奥利哈尔刚”以及少量“红色宝石”和“蓝金属”，但必须要用“魔法炸弹”才能获得。之后前往罗盘所示的位置，用“魔法炸弹”炸开岩石，救出贤者罗隆多。此时会出现一只史莱姆王，将其解决后和先和罗隆多对话，再与小史莱姆交谈，可以入手“远古徽章”。再和罗隆多对话，带他回据点。回据点后再次和罗隆多交谈，可以入手“尖刺陷阱×30”和“喷火石像×2”。和姆兹赫塔对话可入手“奇美拉之翼×5”。

接着前往“旅途之门·红”的区域的西北方，在毒沼泽中央会找到贤者艾尔。和她对话后入手大量回复药。然后需要帮她取回“云雨法杖”。BOSS在山顶，往上爬时会不断涌出杂兵，需要破坏洞穴才能阻止它们出现。最危险的是兽人，它们会令玩家混乱，不小心就会摔死。“魔法炸弹”在这里比较好用，多做一些带在身上。爬到山顶会出现一只巨大的螃蟹，近身战不是很好打，可以在平台四方放上“喷火石像”，然后绕着平台边缘跑，烧死它。胜利后入手“云雨法杖”。将艾尔带回据点后和她对话可入手“药草×20”，和拉斯坦对话入手报酬“药草×10”。

最后前往“旅途之门·红”的区域的东南方，目标在东南方的城堡中。上桥后先将小怪解决掉，然后用“魔法大炮”将剩下的敌人解决，和亚梅妲对话后继续往城堡里走，打倒里面的宝箱怪，入手“太阳石”。带亚梅妲回据点，对话后入手“魔法大炮×1”、“超撞击机×1”，和奥连对话入手报酬“铁铸块×5”。

如此一来，三位贤者就都找到了，和公主对话入手报酬“生命果实×1”。

任务10 奥连委托玩家建造“公主的寝室”。寝室需要“装饰用花×1”、“挂壁烛台×1”、“贵族椅子×1”、“女子挂壁装饰×1”和“王女的床铺×1”。“装饰用花”需要用“园艺小铲”随便挖一朵花回来就行。完成任务入手报酬“奇美拉之翼”。

任务11 艾尔委托玩家建造教会。教会可以利用城墙来修建，家具中的“女神像”需要用“夏纳克魔法台”才能制造，材料方面没啥难度。完成任务入手报酬“红色宝石×2”，并学会“世界树之叶”的配方。

任务12 亚梅妲让玩家制造“王者之剑”。“王者之剑”需要用到大量金属材料，不过只要玩家之前有留意收集的话此刻不难制出。这是主线中的最强装备，不但攻击力高而且不掉耐久，做好后就装备上吧！完成任务后入手报酬“银×2”。

任务13 罗隆多让玩家打造“光之铠甲”。所需的“蓝色金属”、“奥利哈尔刚”都可以在“旅途之门·红”的区域东北方的山洞中入手，“优质皮毛”也可以在东北方沙漠的紫色兔子身上获得。完成任务后和罗隆多对话，入手报酬“金×1”，并且学会“勇者之盾”，一并制作出来吧。



任务14 将据点等级提升至LV3。完成任务入手报酬“生命果实×1”。

任务15 找到“魔力结晶”。首先需要制作“最后的钥匙”，需要材料“变形金属”。这个材料需打倒“旅途之门·红”的区域的食人魔后才能入手，而且掉率比较低。做好钥匙后返回“旅途之门·红”的区域，前往罗盘指示的黑暗城堡。开门后进入房间内，与暗之战士交手。这场战斗没必要与对手肉搏，使用“超撞击机”就可以无伤解决掉他。胜利后开宝箱入手“魔力结晶”。完成任务入手报酬“生命果实×1”。

任务16 重建“神圣祠堂”并制作“彩虹之露”。“神圣祠堂”需要用到三位贤者赠予的道具，还有“蓝色金属”和“圣水”。“蓝色金属”是比“奥利哈尔刚”更稀缺的材料，玩家们在山洞中看到时一定要全部敲回来。其他材料都没啥困难。完成任务入手报酬“曼德拉草×2”。

任务17 守护城镇不被龙王的手下破坏。和公主对话后，公主会请求玩家打倒龙王。请选择“是”，接下来有2次战斗。战斗难度不算高，反正现在手中也有“魔法炸弹”、“魔法大炮”和“超冲击机”这些强力武器了，“喷火石像”也可以放置在大门口。我个人推荐“超冲击机”，因为乘坐期间就算被火喷到也不会伤血，而且也不会对地形造成破坏。胜利后入手报酬“生命果实×1”。

任务18 打倒龙王。使用“彩虹之露”前往龙王岛。往前走进入城堡内，需要从右边绕进城中，来到“王座之间”会遇到一条龙，打倒它之后开启宝箱可以入手“曼陀罗草”和“守护红宝石”。这个饰品可令伤害减半，一定要佩戴。

调查王座后破坏王座后面的墙壁，就可进入最终战的场地。

第一阶段，BOSS一开始是无敌的，会不停地召唤出龙王之影和喷火球。不过只要祭出我们的“超撞击机”，这都不是事。打倒大暗影后龙王就会晕厥片刻，上去攻击差不多能打掉一半血量。之后龙王清醒会把玩家弹开并再度进入无敌状态。重复之前的打法直至BOSS血槽打空。

第二阶段，战斗开始前龙王会问玩家是否要另一半世界，选择“否”。然后就会开始战斗，战斗时玩家除了“王者之剑”、“勇者之盾”和“光之铠甲”之外的其他道具都会被剥夺，不过NPC会出场不停地给玩家提供防御和回复道具，所以难度其实也不算高。首先，龙王会按照左边喷火→中间啃咬→右边喷火的顺序攻击，当龙王往左右移动时，玩家应保持慢它一拍的速度，这样一来龙王就会朝场地中央喷火，而玩家只要躲在左/右下角就是安全的。喷火后马上移动到中间位置，使用“麦尔基德护盾”格挡龙王的啃咬，成功的话龙王就会眩晕，此时才能攻击到它。



大约打掉40%血量之后，龙王就会跳向后方，周围变得一片黑暗。此时它会不断召唤杂兵，并且在远处喷火球，听到特殊音效时应尽快跑远。杂兵一共6只，全部消灭后周围会变亮，此时要用入手的“土”叠到5层以上高度才能躲过龙王的地图炮（其实不叠墙也没关系，只要玩家血量在100左右的话，就算被地图炮打一下也不会死。反倒是可以利用龙王蓄力期间用“魔法大炮”给予它大量伤害）。

当BOSS还剩50%血量时它会再次跳远并召唤杂兵。最后2个杂兵是龙，这个阶段基本就是硬抗了，“药草”和各种回复食物能吃就吃。解决掉杂兵后BOSS会开始使用之前的技能，并且它在两边时也会使用出啃咬，注意观察动作不要错失攻击机会。运气好的还能入手“超冲击机”，运气不好就慢慢熬吧……

胜利后入手“光之珠”，令光明重回阿雷夫加尔德。返回据点后可以和各位NPC对话一下，能得到一些有趣的信息，最后和公主对话就会出STAFF表了。

把“翠绿回忆”交给？？？

“？？？”其实就是史莱姆王。玩家需要先准备“白色花×1”（据点周围可以挖到）、“黄色花×1”（打黄史莱姆会掉花苞，种下后再挖出来）、“桃色花×1”（打蝙蝠怪多拉奇会掉花苞，种下后再挖出来）。

●出生地南侧的山顶有个浮空的史莱姆石像。和顶上的蓝色史莱姆对话，对它使用“白色花”后可以入手“荒野之心”。

●据点西北侧的山顶，同样是和浮空的史莱姆石像顶部的黄色史莱姆对话，对它使用“黄色花”后可以入手“荒野之心”。

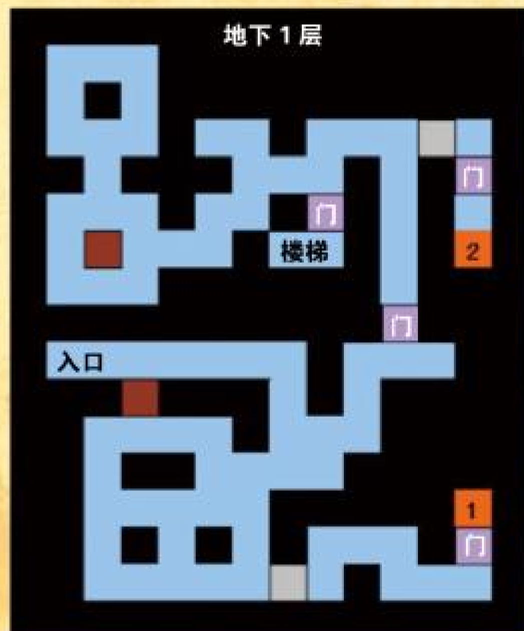
●“旅途之门·红”的区域的东北方山顶，和浮空的史莱姆石像顶部的金属史莱姆对话，对它使用“桃色花”后可以入手“荒野之心”。

入手3个“荒野之心”后，前往第一扇大门左侧的山顶，在史莱姆石像顶部有个史莱姆王。和它对话入手“翠绿回忆”的配方，需要用“夏纳克魔法台”才能制造。做好后将“翠绿回忆”对史莱姆王使用即可。

发现“破坏之剑”

前往出生地的东侧，爬上山顶后会看到一处凸起的地方，门口有火把。炸开大门后进入，里面是个大迷宫。有几处牢门是上了锁的，需要打倒骷髅兵后才能入手钥匙。迷宫一共有2层，地下一层可入手“死神之盾（1）”、“恶魔之铠（2）”，地下2层可入手“会心戒指（3）”、“破坏之剑（4）”。不少地方时需要破坏墙壁后才能前进的，大家可以对照着地图来找。

这个套装穿上后必须使用“夏纳克之药”才能脱下来，而且一旦脱下来就会损坏，没事就别穿了……





挑战资讯

在30天内通关

本章虽然是流程的最后一章，但流程长度并不如第三章，并且素材的收集难度也不高，因此30天内完成并不困难。

将营地等级提升至LV4

不携带传说防具打败龙王

传说中的防具包括了“光之铠甲”以及“勇者之盾”，也就是说本章的最终武器“王者之剑”依然是可以装备的。不过需要注意的是，挑战要求玩家不进行携带，因此这两件防具即使在不穿戴的情况下，也是不能被携带进装备品栏的。在不携带传说防具的情况下与龙王作战，是无法免疫龙王对主角释放的异常状态的，而龙王所释放的异常状态，能够让主角无法使用道具。不过有“超冲击机”在手，第一阶段也没啥可怕的。难点在于龙形态下，如何走位回避伤害，千万不要贪刀，回复道具和各种加攻击力的食物有了就吃掉，运气好的话在后期能拿到“超冲击机”就得救了……

隐藏要素

●在“旅途之门·红”的区域沙漠前方的白色石山，有个洞穴走到尽头后会看到有人在墙壁里说“别过来”，炸开墙壁里面是一只蜗牛，对话后会变成同伴。旁边还有个宝箱，里面是“生命果实”。（这个村民的位置不固定，沙漠的山洞里没有的话就去毒沼泽附近的山洞找一下）





本作的很多房间的配方要玩家自己去挖掘，但本作又有一个奖杯是要求玩家“发现50个房间配方”，漫无头绪去做的话会花费很多时间。下面就把小编已知的房间配方整理出来给大家做个参考。可能还有一些遗漏的配方，玩家可以自行探索，只要照着下面的列表去做房间的话，拿到奖杯是肯定没问题的。

房间	配方
铺稻草的寝室	稻草床铺×2、照明×1
铺稻草的旅店	稻草床铺×4、照明×1、旅店挂壁装饰×1
铺稻草的旅馆	稻草床铺×6、照明×1、旅店挂壁装饰×1
附床的寝室	高级床铺×2、照明×1
附床的旅店	高级床铺×4、照明×1、旅店挂壁装饰×1
附床的旅馆	高级床铺×6、照明×1、旅店挂壁装饰×1
肌肉男寝室	床铺×2、照明×1、女性肖像画×1
肌肉男旅店	床铺×4、照明×1、女性肖像画×1、旅店挂壁装饰×1
肌肉男旅馆	床铺×6、照明×1、女性肖像画×1、旅店挂壁装饰×1
附柴火的厨房	烹调用柴火×1、收纳箱×1
用餐处	烹调用柴火×1、收纳箱×1、桌子×2、椅子×4、装饰用餐点×1
医院食堂	烹调用柴火×1、收纳箱×1、木桌×1、软垫椅×2
砖造厨房	砖造调理台×1、收纳箱×1
砖造餐厅	砖造调理台×1、收纳箱×1、桌子×2、椅子×4、装饰用餐点×1
石制食堂	砖造调理台×1、收纳箱×1、灶×1、圆形大桌×1、椅子×4、装饰用餐点×1
森林咖啡厅	砖造调理台×1、收纳箱×1、插花×1、圆形大桌×1、椅子×4、装饰用餐点×1
BAR肌肉男	砖造调理台×1、收纳箱×1、酒桶×1、酒吧柜台×1、椅子×4、装饰用餐点×1
服装室	石制衣柜×1、椅子×2、照明×1
裁缝更衣室	裁缝台×1、软垫椅×2、照明×1
武器与服装的房间	石制衣柜、剑挂壁装饰×1、铠甲摆饰×1、椅子×2、照明×1
泡汤房	温泉方块数量×12、照明×1
麦拉温泉	温泉方块数量×12、挂壁巾×3、水盆×2、照明×1
肌肉男温泉	温泉方块数量×12、挂壁巾×3、水盆×2、剑挂壁装饰×2、武器店挂壁装饰×1、照明×1
魔神Spa肌肉男	温泉方块数量×12、挂壁巾×3、水盆×2、剑挂壁装饰×2、魔神挂壁装饰×1、照明×1
石工房	石工作台×1、收纳箱×1、光源×1
木工房	木工作台×1、收纳箱×1、光源×1
铁工房	铁工作台×1、收纳箱×1、光源×1
石专业工房	石工作台×1、收纳箱×1、皮袋子×1、道具店挂壁装饰×1、高级照明×1
木专业工房	木工作台×1、收纳箱×1、皮袋子×1、道具店挂壁装饰×1、高级照明×1
铁专业工房	铁工作台×1、收纳箱×1、皮袋子×1、道具店挂壁装饰×1、高级照明×1
石与火炉的工房	石工作台×1、火炉及铁砧×1、收纳箱×1、照明×1
石与火炉的专业工房	石工作台×1、火炉及铁砧×1、收纳箱×1、皮袋子×1、道具店挂壁装饰×1、高级照明×1
铁与火炉的工房	铁工作台×1、火炉及铁砧×1、收纳箱×1、照明×1
铁与火炉的专业工房	铁工作台×1、火炉及铁砧×1、收纳箱×1、皮袋子×1、道具店挂壁装饰×1、高级照明×1
药局	调合罐×1、收纳箱×1、罐子×2、桌子×1、照明×1
超药物研究所	远古调合台×1、收纳箱×1、罐子×2、桌子×1、照明×1
机械工房	机械加工台×1、收纳箱×1、书架×4、书×1、桌子×1、高级照明×1
首次建造的套房	套房招牌×1、罐子×1、床铺×1、照明×1
首次建造的双人房	套房招牌×2、罐子×1、床铺×2、照明×1
还算别致的套房	套房招牌×1、罐子×1、高级床铺×1、椅子×1、高级照明×1
豪华的套房	套房招牌×1、高级床铺×1、椅子×1、浴缸×1、花×1、高级照明×1
豪华双人房	套房招牌×2、高级床铺×2、椅子×2、浴缸×1、花×1、高级照明×1
肌肉男套房	套房招牌×1、罐子×1、床铺×1、女性肖像画×1、哑铃×1、照明×1
肌肉男双人房	套房招牌×2、罐子×1、床铺×2、女性肖像画×1、哑铃×2、照明×1
开着花的房间	长椅×1、花×5、照明×1
长着草的房间	长椅×1、草×5、照明×1
花卉庭园	长椅×1、花×10、草×5、照明×1
水艺庭园	长椅×1、水方块数量×10、喷泉×1、照明×1
麦尔基德花园	长椅×1、花×10、草×5、水方块数量×8、山毛榉树×1、篝火×1
宝箱之间	宝箱×1、照明×1
宝物库	大仓库×1、宝箱×3、收纳箱×1、挂毯×2、照明×1
病房	木制床铺×2、木桌×1、插花×1、水盆×1、照明×1
饮水处	水方块数量×10、收纳箱×1、水盆×1、罐子×2、软垫椅×1、照明×1
取水室	水方块×10、净化喷水池×1、收纳箱×1、水盆×1、软垫椅×1、照明×1
占卜室	夏纳克魔法台×1、收纳箱×1、挂壁烛台×2
教会	女神像×1、砖造调理台×1、收纳箱×1、时尚餐桌×1、软垫椅×2、高级床铺×6
王座之间	王座×2、大挂毯×2、城用大柱×2、挂壁烛台×2
公主寝室	女子挂壁装饰×1、王女的床铺×1、贵族椅子×1、花×1、挂壁烛台×1

奖杯说明

奖杯总数	20	铜杯	2	银杯	10	金杯	7	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	40小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯基本没什么难度，打通流程就可以解开大部分。比较麻烦的就是各个章节的限时挑战，建议大家一周目时先熟悉流程，并完成除限时挑战外的其他挑战内容。二周目再专注于限时挑战。

获得所有奖杯（白金）
取得条件：获得其他所有奖杯

踏上旅途（铜杯）
取得条件：从洞穴中逃出并且开始冒险

新手创造师（铜杯）
取得条件：初次建造了屋子

完成麦尔基德篇（银杯）
取得条件：完成第一章

完成利姆尔达篇（银杯）
取得条件：完成第二章

完成麦拉·加雷亚篇（银杯）
取得条件：完成第三章

完成拉达托姆篇（银杯）
取得条件：完成终章

达成所有麦尔基德篇的挑战（金杯）
取得条件：完成第一章的所有挑战

达成所有利姆尔达篇的挑战（金杯）
取得条件：完成第二章的所有挑战

达成所有麦拉·加雷亚篇的挑战（金杯）
取得条件：完成第三章的所有挑战

达成所有拉达托姆篇的挑战（金杯）
取得条件：完成终章的所有挑战

设计图创造师（银杯）
取得条件：完成10枚设计图的建造

制造业工匠（银杯）
取得条件：制作了500次物品

怪物猎人（银杯）
取得条件：打倒了2000只怪物

物件破坏者（银杯）
取得条件：破坏了3000个物体

物件大师（银杯）
取得条件：摆放了3000个物体

配件收藏家（银杯）
取得条件：获得了8种饰品

室内装潢师（金杯）
取得条件：发现了50种房间配方

美食家（金杯）
取得条件：吃过了20种食物

爆炸技师（金杯）
取得条件：用魔法炸弹同时打倒8个敌人







这次的专题企划为大家介绍游戏世界中的一种特别的游戏类型——Galgame。优美的文字、精彩的剧情、动听的音乐、赏心悦目的插画CG，当然必不可少的，还有各种千娇百媚的二次元美少女们，这些元素，都是一部优秀的Galgame所必备的，能为玩家带来愉悦的视听享受。那么，Galgame到底是怎样诞生的呢？它又在漫长的年月里经历过怎样的变化？我们国家有没有Galgame呢？不要着急，本期的专题企划，将带你走进Galgame的世界。

文 黑落
编 三味线 美编 Juxi

游戏世界的奇特风景线

以作品视点谈三十年Galgame史

序：Galgame的正确打开方式

说到Galgame，也许很多男性玩家脑海中立马浮现出各式各样的二次元萌系美少女，她们面容姣好，身材绝妙，配予如梦似幻的完美性格属性，或傲娇、或温柔、或腹黑、或元气、或治愈，总而言之就是一个字：赞！而这些萌系美少女大多都具有一个相同的特点，那就是可攻略，有恋爱要素。久而久之，国内玩家就习惯将Galgame中的“gal”一词拆分成三个单词：girl and love（女孩与爱情），Galgame也被解读成包含了美少女与恋爱元素的游戏类型。其实这样的解读并不正确，因为游戏世界何其之大，同一种游戏类型也可以有许多不同分支，在Galgame的诞生之国——日本，玩家更习惯将Galgame称呼为“Bishojo game”或“Eroge”，Bishojo其实就是日语中“美少女”的读音，Eroge则是工口游戏的日语简称，Galgame即美少女游戏或工口游戏。虽然在广义上，含有美少女元素的游戏都能称之为美少女游戏，但是，并非所有的美少女游戏都含有恋爱元素，因此girl and love一说并不成立。

搞清楚了Galgame的含义，接下来，笔者将按照时间顺序，对日本Galgame界从诞生至今的一些具有影响力与历史意义的作品进行简单的盘点，从而粗略地勾勒出Galgame的发展进程，旨在普及Galgame文化，希望能让更多的人对Galgame有所了解并产生兴趣，成为Galgame爱好者的一员。

Galgame诞生篇

《NIGHT LIFE》1982

说到游戏公司光荣，想必大家的第一反应就是割草“无双”，其实在三十多年前，光荣还有过一大创举，那就是首先发售了日本历史上第一款拥有Galgame雏形的成人向作品——《NIGHT LIFE》。然而《NIGHT LIFE》的内容实在很难让人认为它是一款游戏，因为它的载体竟然是磁带，运行后只有几个选项，且基本只有人物的官能动作展示功能，至于美少女？不好意思，并没有。在这部作品之后，光荣和其他游戏公司也都制作了不少奇怪的成人向作品，也越来越有游戏的味道，不过此时的这些作品，都还称不上是美少女游戏。



◀《NIGHT LIFE》菜单栏界面。

《天使们的午后》1985

历史上最早的、真正意义上的Galgame应该是距离《NIGHT LIFE》三年后发售的一款叫《天使们的午后》的作品，它诞生于一家名叫JAST的游戏公司之手，登录平台为PC-8800（1981年在日本发售的微型计算机PC-8801及其周边机器的系列称呼）。与现在流行于市面、风格大体相仿的多数Galgame不同，当年的《天使午后》在制作上还十分简单，游戏体验也直接粗暴，总结起来就两个字：工口。这听起来似乎与之前光荣等厂商制作的官能游戏并无区别，实则不然，因为《天使午后》的女性角色已经拥有满满的二次元风格了，系统方面也开始具备了Galgame初期大部分作品的雏形：文字剧情以第二人称展开，玩家选择移动、对话以及各种简单的工口动作指令来进行游戏，在成功推倒妹子后，屏幕就会出现相应的工口CG，根据指令的不同，甚至还会出现不同的剧情走向！但总体来说，《天使午后》的文字描述少之又少，剧情也毫无逻辑性可言，整个游戏仅仅是为了官能而作。惟一值得肯定的是，在当时，这种文字+CG+可选结局的玩法的确十分新颖，就像打开了游戏世界的一扇新大门，因而才有了后来Galgame界的发展与演变，由此所见，《天使午后》的鼻祖之名实至名归！

在1985到2001年期间，这部作品后续不断，并发展成一个系列，其中一部名叫《天使们的午后 转校生》，还曾被台湾天堂鸟公司引进。



◀《天使们的午后》标题画面。



▶简单的指令以推动剧情。

黑历史（1988～1989、1991）

早期的Galgame几乎只有工口元素，而日本在当时也没有成型的审核制度与针对该领域的执法机构，终于在1991年，“纱织事件”发生了：一名熊孩子在偷窃一款名为《沙织 美少女们之馆》的游戏时被抓，然后这款游戏被曝光有大量少儿不宜、并且尺度极大的内容，引起日本社会的高度关注。随后，日本电脑软件伦理机构（简称软伦）成立，Galgame的发售终于开始受到审查……不过据笔者了解，正所谓上有政策下有对策，为规避审查，有些分15R与18R两个版本发售，或者移步到CM（Comic Market）上贩卖。

对Galgame业界产生重大影响的事件还有更早一些、发生在1988～1989年间的骇人听闻的一起凶杀案——“宫崎勤事件”。由于在犯人的家中发现大量具有过激内容的动漫作品，日本动漫业界受到了整个社会的质疑，曾一度陷入低迷时期，而当时许多漫画家、画师都丢掉了饭碗，生活艰难。在这样的境况下，这些人才流向了游戏业界，也间接促进了Galgame领域的发展。

Galgame进化篇

《同级生》1992



前文中提到的《天使午后》与其说是美少女游戏，不如说是一款单纯的工口游戏，因为其零碎而苍白、甚至称不上是剧情的文字实在没什么看点。当然，业界在进步，Galgame也在不停进化，而说到其革命性的变化，一个伟大的名字便呼之欲出——《同级生》。这部发售于1992年的作品的厉害之处在于，将美少女游戏从当时的官能定位硬生生地扭转至以恋爱元素为主体的正道上！一改以往Galgame以工口为本的死胡同作风，《同级生》强调的是追求女孩子的过程，而要让玩家从游戏中得到追求的快感，一份扎实的剧本自然就必不可少，而《同级生》做到了这一点：以校园为舞台，主人公与各式各样的美少女相遇、相知、相恋……比起一见面就全程“飙车”，这样的玩法实在不知高明多少！现象级的大卖使得续作《同级生2》（1995）也顺理成章地发售，同时奠定了其制作公司Elf在当时的业界霸主之位，在《同级生》之后的几年中，不少著名的作品也相继诞生于Elf之手，如“《伊头家》系列”、“《下级生》系列”、“《河原崎家的一族》系列”等等。

《弟切草》1992

也许《弟切草》这款游戏在国内并没有太多人听说过，但作为Sound Novel（音响小说）游戏的始祖级代表作品，它同样对Galgame业界产生了巨大的影响。弟切草，其实就是一种黄色小花，花语为“复仇”，而这部作品正是一款文字类恐怖游戏，故事讲述了主角公平与恋人奈美在森林与洋馆之中所经历的一系列恐怖事件。游戏采用了门扉闭合、水槽流水等许多现实生活中的声音，临场感十分强，充分突显Sound的概念，玩家可通过不同选项走向不同结局。而本作在当时的一大创新之处，就是在通关游戏一周目后，标题菜单处会出现新的选项以进入新剧情，该玩法被后来许多作品延续至今，可谓影响深远。



《心跳回忆》1994

1994年5月27日，Konami发售了《心跳回忆》这部极具代表性的作品。在此前，美少女游戏一直以工口元素为主要卖点，受众定位一直在部分成年日本御宅族身上，既狭隘，也因其成人向的内容容易留给人不好的印象。《心跳回忆》首创先河，摒弃了业界惯有的工口要素，采用全年龄的市场定位，再加上其丰富有内涵的育成系统玩法，取得了市场与社会的一致好评，顺利地接连登录SS、PS等平台，并发售了续作、番外等作品，全系列总销量也达到了惊人的百万级别，这无疑在Galgame史上写下了有力的一笔。《心跳回忆》在玩法上兼备了音响小说游戏与养成类游戏的特点，玩家可以通过选项来提高自身各项能力值和改变人际关系，而这些因素会影响到不同女性角色的登场与追求成功率，从而使得游戏走向不同的结局，自由度十分高。而该作品还采用了全程语音，使得游戏代入感大大加强，这一做法也成为后来多数Galgame的标配。



▲让当时许多玩家着迷的《心跳回忆》高人气角色藤崎诗织。

《樱大战》1996

1996年，世嘉发售了一款极具革新性的作品——《樱大战》。这部作品首次将文字AVG与SLG这两种形式结合起来，并取得了辉煌战绩，为Galgame的类型发展提供了一条崭新的思路，开创了Galgame的一个重要旁支。《樱大战》的剧情部分仍以常见的触发事件+提高角色好感度的AVG形式展开，但中间时而穿插战斗，而女性角色的战斗能力则会受到在剧情中对男主角好感度高低的影响。这种剧情与战斗相互交替、剧情经营影响战斗的系统，在当时可以说十分新颖，它大大地增强了游戏的可玩性，玩家亲自参与战斗更是让这种题材的AVG拥有强烈的代入感。在此后数年中，也有不少作品采用了这种形式，例如Eushully旗下的《神采》、《神之狂想曲》、Aquaplus旗下的《提亚拉之泪》、《传颂之物》等作品，都属于文字AVG+SLG的类型。此外，《樱大战》打开的新大门还启发了《战女神》等AVG+RPG类型Galgame的诞生。

除了类型上的创新，在系统方面，《樱大战》还有限时剧情选项这样的设定，这种设定后来也被延续到世嘉旗下的其他部作品，如《光明之舟》。另外，《樱大战》中插播动画的手法，也属于一种创新，此形式被后来的《School Days》提升到一个新的高度。



《To Heart》1997

正如朝代会更替，日夜有轮换，Elf在辉煌了好几年后，由于内部一些重要制作人员的离开，开始走向下坡路。而此时，一颗业界新星开始徐徐升起，它的名字就叫做“Leaf”，也即为国内多数Galgame爱好人士所熟知的叶子社。“Leaf”一词表达了该社对未来的展望——叶子终有一天能成为大树。在1996年，叶子社发售了它的第一部Visual Novel（视觉小说）游戏《雫》，市场反应良好，随后不久的第二弹《痕》更是取得了不错的成绩，使得该公司开始迅速成长。终于在1997年，作为视觉类小说游戏第三弹的《To Heart》引爆了整个业界，一步将叶子社送上神坛。

与《心跳回忆》的复杂养成、步步为营的玩法不同，《To Heart》将重心彻底转移到了剧本以及美少女自身的魅力挖掘上。在这部作品中，玩家再也不用思考那些让人头疼的主角能力值，只需舒适地听着优美的BGM与全程语音、看着引人入胜的文字、通过简单的剧情选项，即可抱得心仪的美人归。尽管这种做法将以往Galgame中常有的冒险元素大大削弱，但却让制作方得以将全部精力放在剧本与人物塑造上，从而给玩家带来了全所未有的视听感受。据统计，《To Heart》的最终销量突破了10万份，是当年《同级生》的好几倍，当然，《To Heart》对Galgame界的影响远不是这么一个简单的数字可以代表的，即使在笔者写下这篇文章的今日，市面上所贩卖的绝大部分Galgame，都能从形式上看到当年《To Heart》的影子——通篇只有简单的几个剧情选项与相应的角色结局。且不论这种景象好或不好，《To Heart》确实达成了叶子社曾经的野望，让叶子社成为了大树，业界到处都是它四散的叶子之影。



Leaf与Aquaplus


■叶子社 LOGO。

这里补充一个小知识，叶子社从严格意义上来说并不能称作是一个公司，它隶属于Aquaplus，是Aquaplus专门用以发售成人向Galgame的一个开发小组兼品牌。有意思的是，Aquaplus的代表游戏之一《传颂之物》在首发平台PC上是成人向作品，发行厂商为Leaf，而在移植到PS2后，去除了成人向内容的该作就改为了Aquaplus代理发行。不得不说，Aquaplus这种披着马甲表里界一起卖的做法实在是高明，内容不需做大改动，只需保留或删去含成人元素的内容，就能卖两次，赚两次。


▶《传颂之物》

《AIR》2000

不知从何时起，Galgame界吹起了一股悲伤之风。而将这种风气引领起来并发挥到极致的，是一款名叫《AIR》的作品，它出自一家小公司之手——Key社。这家名不见经传的小公司的前身叫Tactic，早在1997年就发售了其第一款作品《同栖》，只不过市场反应平平，但随后在同年发售的《Moon》、次年发售的《ONE～辉之季节～》中，该公司的实力开始展露，尤其是《ONE～辉之季节～》，开创了“催泪系”Galgame的先河，功绩斐然，而制作了这部作品的Tactic成员在不久后独立出来成立了Key，并在1999年发售了著名作品《Kanon》，世人开始知道了Key之名，终于在2000年，Key推出了它足以在这个领域名留青史的的一部作品——《AIR》。

如果说《To Heart》变革了Galgame的表现形式，那么《AIR》就是一款改变了Galgame内容核心，使得剧本不再被“恋爱”这一词眼所限制的伟大作品，它对业界的贡献丝毫不亚于《To Heart》，而诞生了这两部作品的Leaf与Key则被爱好者们冠以“叶键”的美名，用以纪念这两家公司所打下的丰功伟业。

《AIR》共有三个篇章，贯穿古今两条时间轴，表面上讲述的是主人公国崎往人与几名女角色之间的相遇故事，实则是映射并延续千年前的翼人一族与“天空之梦”的凄美诗篇。与市面上常见的以恋爱为主要思想核心的Galgame不同，《AIR》更加注重在亲情上的刻画，它将亲人之间那种无法替代的深爱用婉转迷人的笔墨、深邃久远的故事娓娓道来，让无数玩家为之动容。在《AIR》取得巨大成功后，许多厂商纷纷效仿这种风格，2000年所产出的优秀作品也多为伤感、治愈类，而在2001年发售的《君が望む永远（你所期待的永远）》，更是将现实爱情的苦痛之感展现得淋漓尽致。

此后Key社还诞生了如《CLANNAD》、《星之梦》等极为优秀的作品，而《CLANNAD》更是“催泪系”Galgame中的巅峰之作，有着“人生”、“催泪弹”的美誉。



百花齐放

《AIR》带来了发展的新思路，Galgame的剧本类型开始走向多样化。除了AGE的《你所期待的永远》，也有许多不同风格的优秀作品相继涌现。在2000年的CM上，Type Moon（型月）凭借拥有独特世界观的《月姬》一举成名，并于2004年创作了名声大噪的《Fate》，拥有“十万月厨”的战斗力（笑）。在2011年，Eushully发售了有名的奇幻系作品《幻燐的姬将军》。在2003年，Nitro+与虚渊玄则打造了猎奇系代表作之一《沙耶之歌》……百花齐放的时代来临了。


■沙耶之歌



■月姬



◀Fate

《你所期待的永远》 2001

2001年发售的《你所期待的永远》（又名《君望》）延续了由《AIR》带来的悲伤之风，但却以一种现实感十足的描写，给了无数期待能从中收获甜蜜爱情的玩家当头一棒。尽管三角恋的设定在galgame中随处可见，但将"明明是我先"的概念在当时玩至巅峰的却是这部作品，剧中男主鸣海孝之因命运的抓弄纠结在两名他先后爱上的女子之间，其优柔寡断的性格除了不停伤害两人，还将其他女性角色卷入其中，扩大"战局"。这部作品被动画化后，这位让人怒其不争的男主更是牢牢坐实了ACG界四大渣男的其中一个位置（其余三位分别是《School Days》的伊藤诚、《shuffle》的土见凛、《白色相簿》的藤井冬弥）。

尽管《君望》并没有跳出视觉小说系的范畴、也不像《AIR》那样拥有开创性的功绩，但这种写实的恋爱在当时悲伤而唯美的作品横行的年代却叫人眼前一亮。而又限制于这种风格，《君望》注定不会形成狂热，毕竟如此"治愈"的作品并不是人人都可以接受，尤其是其中的NTR桥段，足以让人痛出心病……但这部出自全能剧本家鬼畜人**タム-**的galgame仍然在业界享有"故事遥遥领先时代"的盛名，销量上也拿到了不错的成绩，对于这样的题材而言也算十分难得。

在《君望》之后，要说以三角恋为卖点、最具影响力的galgame，自然是《白色相簿》两作了。这两部讲述发生在冬季的故事的作品，由于剧情十分让人心塞，以致于经常被国内爱好者拿来做吐槽用的梗，"啊啊，又到了白色相册的季节"、"你为什么那么熟练"、"明明是我先的"……好吧，笔者承认自己是白学家了，下手轻点（笑）。



《School Days》 2005



自《AIR》之后，业界至今也没有产出过一部非常具有革新性的作品。但在已经基本成型的大框架内，《AIR》后的几年里还是涌现了不少大卖、剧本极为优秀的Galgame，比如前文中提过的《月姬》、《君望》等。而2005年，更是大作喷发的一年，产出的著名Galgame包括《最后的现在》、《车轮之国，向日葵的少女》、《智代After》、《School Days》等。其中最值得一谈的自然就是现象级的作品——《School Days》。

即使是不玩Galgame的玩家，相信也听过这部作品的大名，《School Days》除了在游戏界拥有响亮名声，改编成动画后更是引起了宅圈内外的热议。现在被人们玩坏的"好船（Nice Boat）"梗正是出自动画版《School Days》，意指其第12集中女主与男主"幸福"坐上小船驶向海上夕阳的"美好"结局。

《School Days》最大的特点就是在Galgame中将动画演绎这种形式推到一个新高度，使得本就视觉化的Galgame更加具有视觉冲击力。早在1996年，《樱大战》就有为Galgame插入动画的做法，而动画的构成形式则于2004年被《Fate》进一步发扬光大（按照动画分集的方式为剧本划分成一话话）。但动画演绎的Galgame往往造价不菲，绝非大部分Galgame厂商消受得起，因为没有个几万套以上的销量，基本只有亏本的份，其次，这种方式也容易使游戏出现系统BUG，《School Days》就更新了十次以上的补丁，补丁容量更是达到了惊人的G以上。

尽管从结果来看，《School Days》收获了不俗的战果，但也仅是个例，历史上能被厂商如此财大气粗兼自信满满去制作的Galgame，实在屈指可数。值得一提的是，《School Days》里的动画片段不仅制作良好，数量也相当给力，仅仅将里面的动画提取出来，就能凑出半个动画番剧。

Galgame现状浅析

经过前文提及的一些里程碑式作品介绍，相信读者也对Galgame的历史有了一个粗略的了解。其实发展至今日的Galgame种类已经非常繁多，体系也趋向完善，功能更是便利齐全。目前在市面上占据主流的，仍然是《To Heart》所开创的视觉小说系Galgame，恋爱也依旧是大部分Galgame所主打的核心思想内容，只不过在此基础上，剧本题材与风格都已十分多元化，包括猎奇、黑暗、催泪系、悬疑、废萌等等。

但遗憾的是，尽管Galgame自诞生至今已经有了数十个年头，却仍属于一个受众面极窄的游戏类型，这从Galgame的普遍销量就可以看出，能卖个几万套就算得上大作了。有人说，这与Galgame普通的高昂的定价有关，并就其制作成本与实际销量之比得出了"8800日元定律"的说法，指的是每一份Galgame得卖到8800日元以上才不至于亏本。但笔者个人认为，Galgame锁定的群体主要是日本少数成年御宅族，加上文化隔阂又不好向国外推广，才造成Galgame销量普遍不算高的状况，而那"8800日元定律"其实并不靠谱，据笔者所知，现在只有少数大厂的作品才会卖到这个价位，而且在以往FC时代，游戏价格更高，动辄就上万日元，所以在日本玩家眼中，Galgame实在不算贵了，更何况这是面向钱包包殷实的成年人的市场。

为了提高销量，赚更多的钱，其实Galgame还有其他许多路线可走，比如移植、动画化，甚至将动画做成Galgame等等。下面就为大家简单介绍一下Galgame的跨平台移植与延伸作品。

Galgame的移植

从很久以前开始，Galgame的移植就不是什么稀奇的事情，发展至今日，除了占据主要地位的PC平台外，家用机、掌机、手机等平台也随处可见Galgame的身影。本文接下来想要陈述的是PC的Galgame进行移植的特点，虽然也有家用机等平台的Galgame移植到PC上的例子，但只是少数，并不具有代表性。PC上的Galgame移植到其他平台，特点主要可概括成以下两种。

其一，去除其中的成人向内容。PC上的Galgame受众较少的一个关键原因就是大多数含有少儿不宜的刺激内容，而现在宅群体中有很大一部分都是未成年人，要想赚取这些人的钱，游戏就需要往全年龄向、低龄向发展了。常玩Galgame的读者应该也有体会，现在PC平台上大多数Galgame，即使完全剔除其中的18禁内容，对整体剧情而言也毫无影响，这也是当下Galgame的一个普遍特点——以美少女、剧情为主要卖点，18禁部分更像是仅仅用以迎合部分成年人玩家的需求而强加的内容，可有可无。也许有些读者会问，那全程高能、全程儿童不宜的Galgame怎么办呢？笔者只想说，你们思想实在是太污了……那些被称之为“拔きゲー（拔作）”、完全为官能而生的飙车Galgame（不如说是Hgame），极少数会移植，多数都是铁了心只做成年人市场，比如曾诞生《同级生》的Elf社，就一直坚守成年人市场。

其二，旧瓶添新酒，之所以说“添”而非“装”，是因为Galgame的移植一般只是添加了少量的新内容，重制才叫“装”新酒，小修小补只能说是“添”！当下Galgame的移植，增加的新内容通常包括：新角色、新路线和结局、新op和bgm。

总的来说，移植对Galgame而言是一个增加销量的重要手段，不仅省事省力，还能扩大受众市场、增加收入，何乐而不为之。当然，也并非所有Galgame都能做得来移植，比如一些销量平平利润低下的作品，移植成本只会让其亏损，那又得另当别论了。

Galgame的延伸

Galgame动画化


■圣诞之吻

除了平台移植，跨类型发展也是延长一款Galgame生命力的重要途径。都说ACG动漫游戏是一家，因此Galgame的动画化似乎也顺理成章。但由于Galgame文字流程较长，动画制作受限于篇幅，跨类型后的Galgame总要在内容上进行大刀阔斧的削减或改造，而制作风格上则主要分成两派。

其一，保守原作派。意指Galgame在动画化后，尊重原作设定、保留原作剧情，选取最精彩、最高人气的一条或多条路线进行压缩制作。比如动画公司京阿尼所制作的动画版《AIR》、动画版《CLANNAD》，都赢得了老玩家与观众之间的好评，使原作走出了Galgame界，为更多人所知，并回头促进了游戏的销量。这种保守做法的好处是不会惹怒原作设定厨，但跨类型制作要保持原味的难度实在太高，成功作品寥寥无几，极为考验二次创作人员的技术，以及与原作之间的相性。有意思的是，部分Galgame在改编成动画时，为了迎合喜欢原作不同角色的粉丝们，将动画也做成了游戏S/L读档式的剧情模式，比如动画版《圣诞之吻》、动画版《缘之空》，都采取了前面几集讲共同线剧情，后面以几集为单位，分别讲述各个角色路线剧情的方式。此外，也有动画厂商以OVA的形式制作游戏中其他路线的剧情，比如动画版《初音岛》OVA讲述的就是原作游戏中高人气角色白河小鸟的路线剧情。

其二，弃旧迎新派。顾名思义，动画化后的Galgame会在一定程度上摒弃原作设定，添加新角色、新的人物关系、新剧情等内容。比如在动画版《君吻》中，游戏主角就设定被拆分成两个角色，还原创了一名男二号，剧情方面也有不小的出入。这些改动固然新鲜，在节奏上不会带给粉丝原作文本被删减的错位感，但却面临着粉丝因无法适应而不买账的风险，至于改编得好不好，就真的是仁者见仁智者见智了。

上述的Galgame改编动画皆为国内爱好者习惯称呼的“表番”（不含成人向内容），还有一些以成人向内容为主打元素的Galgame也偶有动画化，只不过动画化后也仍是成年人向，这些动画通常被国内爱好者称为“里番”。



■君吻

动画改编Galgame

在近几年，动画改编成Galgame的情况也不在少数。借助受众面要广得多的动画题材，此类Galgame在改编之前就可以说拥有了不低的粉丝基础。例如前几年大热的轻改动画《我的妹妹不可能那么可爱》（简称《俺妹》），就曾被改编成Galgame登录到PSP平台，并取得了不错的成绩，随后又推出了续作《俺妹：不可能有续篇》（官方真会玩）。此外登录掌机平台的动画改Galgame还有《龙与虎》、《变态王子不笑猫》、《樱花庄的宠物女孩》等，数量着实不少，这类Galgame的最大魅力莫过于能弥补在原作中的遗憾，实现粉丝深埋心中的"如果剧情能这样那样就好了"的愿望。例如在Galgame版《俺妹》中，玩家就可以随意攻略原作中登场的所有女主角甚至原创女角色，与她们发展成恋人关系，享受心跳约会事件，而在《俺妹：不可能有续篇》中，甚至还有结婚、生孩子等福利剧情，这无疑对分成角色派系的原作粉丝具有莫大杀伤力。

动画改Galgame不同于原创Galgame，可以说绝大部分作品都不含成人向元素，即使偶有擦边球改编而成的Galgame，也同样只是擦边球。此外，动画改Galgame的另一个特征是登录平台多为家用机或掌机。



■PSP平台的《俺妹 携带版》

女性向文字冒险游戏

随着游戏群体的不停扩大，女性游戏玩家也逐渐增加，并成为了一股不小的游戏市场消费生力军。游戏界自然不会放过这么一个能赚钱的群体，于是由galgame延伸开来、披着galgame玩法外衣的女性向文字冒险游戏就诞生了，粗暴点来说此类游戏其实就是将角色性别对调的女性向galgame，玩法、系统基本与galgame一样。

近几年的女性向文字冒险游戏不停增加，在掌机平台尤其是索系的PSP、PSV上，此类游戏的数量非常多，丝毫不弱于男性向。

女性向文字冒险游戏主要分两大派别：乙女向与蔷薇向。乙女向指的是常见的男性后宫galgame的女性版，在角色构成上多为一女多男，女玩家可以在游戏中攻略男性角色，达成恋人关系。蔷薇向指的是耽美系，也可以理解成BL（男同性恋）系，蔷薇向作品主打的是男性之间的恋爱，满足一些有特殊需求的女性玩家，与这种类型相对应的便是百合系galgame，主打女性之间的恋爱。

日本比较有名气的乙女向文字冒险游戏品包括《薄樱鬼》、《金色琴弦》、《遥远的时空中》、《绯色碎片》等，此外也有一些受欢迎的男性向galgame推出了女性向文字冒险游戏，比如《秋之回忆 女生篇》、《心跳回忆 女生版》等。在蔷薇向方面，代表作则有《咎狗之血》、《sweet pool》、《鬼畜眼镜》等。





国产Galgame介绍

前文讲述的都是日本Galgame，那么接下来就为大家简单介绍一下国产Galgame吧。与日本浓郁的本土二次元文化氛围相比，中国由于受到种种环境因素的制约，在Galgame这一领域确实起步较晚，但是，这并不代表国内喜爱Galgame玩家就寥寥无几，在笔者写下这篇文章的时候，国内Galgame吧的人数已经超过了40万人，当然实际游玩Galgame的玩家还不止这个数。或许40万并不是一个庞大的数目，但即使在版权意识强烈的日本，一款热门的Galgame也不过几万销量，这么对比一下，是不是觉得40万的玩家还挺多（笑）？介于国内Galgame从诞生到发展至今还没走过几个年头，所有作品加起来还不及日本产出的一个零头，因此若要笔者列出一段波澜壮阔的国产Galgame究极进化、风雨兼程史也不现实，但尽管如此，笔者认为这些为数不多的国产Galgame，还是能让玩家们感受到我国业界人的热情，笔者作为一名Galgame爱好者，也衷心希望自己国家能在这个领域越走越远，散发出属于我们国家的耀眼光芒。下面笔者同样以时间发售先后的顺序，简单介绍一些精品、并颇具代表性的国产Galgame。

《刻痕》 2008

如果有持续关注国内Galgame发展的玩家，就一定不会对水雨月冰璃这个名字感到陌生，他是国内著名游戏制作团队——蓝天使制作组的创始人，同时也是一名非常有实力的剧本家、写手，他所创立的蓝天使制作组是国内探索Galgame领域的第一个专业团队，成名之作便是《刻痕》。

《刻痕》是国内悬疑推理系Galgame的始祖作品，故事讲述的是男主角威在一场车祸中失去意识，醒来后出现一个封闭空间里，接着与各位女主角相遇，并经历类似大逃杀的冒险的猎奇悬疑故事。游戏的中心思想旨在刻画生与死、人性的善与恶之间的矛盾，富有内涵，同时在情感描写上也十分细腻到位、非常打动人心。在《刻痕》之后，国内不少制作团队开始模仿这种风格。

此外，《刻痕》还是国内第一款自创并使用了分级制度的Galgame（R15），而这分级制度的概念正是由水雨月冰璃所提出，是国内游戏界的一大创举，意义非凡。



《夏之扉》2009



《夏之扉》是国内厂商尚娱科技在2009年打造的一款日式风格Galgame，分别由《零》、《白》、《黑》三个篇章组成，剧本共计超过200万文字，讲述的是主人公巴塞特处于一个即将崩坏的世界，并在“千年议会”、“黄昏之铃”、“查抑机关”这世界三大势力发生冲突的环境中展开冒险的故事。本作在玩法上不停尝试新要素，三个篇章各有不同：《零》为纯文字冒险类AVG，《白》在《零》的基础上引入了在线弹幕系统，《黑》则是AVG+SLG的形式。

由于《夏之扉》属于该制作团队的首次尝试，在缺乏经验的情况下，选择了借用较为成熟的日式Galgame框架，因此从画风到故事设定，从系统到玩法，几乎都与日式作品如出一辙。不过比较遗憾的是，该系列的系统可以说仅见日式影子，却有许多不合理的地方，比如《白》必须联网才能游玩（原因是引入了特别的在线弹幕系统）、无法手动存档等不太友好的设计，另外流程也较短，全程无语音。

但即使有着这样那样的不足，《夏之扉》系列还是取得了不错的成绩，据统计，这个系列的最终在线下载量已超过90万，而在实体售卖方面，官方发布的消息称，单是《白》就卖出了数千份，途径是各大漫展以及淘宝。

《鸑鷟》2009

与《夏之扉》同年产出的一款校园幻想Galgame，制作团队是youth-bloom，故事环绕平凡少年邵晓风与谜样转校生戴子玲之间展开，看点是隐藏在风平浪静的校园下的各个谜团。这部作品的核心思想关键词就是它那艰涩难读的标题“鸑（yue）鷟（zhuo）”，鸑鷟指的是凤凰，而凤凰象征着“重生涅槃”。

尽管制作人员只有几个人，但这款完成度较高的作品还是让玩家们记住了它。在当年，这部作品的人设与音乐水平都属上上之作，剧本更是让人称道，更难得的是，该作在系统方面没有什么BUG，操作体验也接近日本Galgame，该有的功能都有。此外本作还推出了续作《鸑鷟 摩耶之纱》，还有一个平行世界观的番外篇《鸑鷟 橘子传》。



《雪之本境》2010

《雪之本境》是SP-time制作的“《本境》系列”的第一作，定位为悬疑推理类，它是继《刻痕》后，国内又一在悬疑推理题材中脱颖而出的作品。《雪境》主要讲述了男主端贤冲与女友被大雪困在一家名叫“雪境”的旅店之中，却遭遇了一连串的凶杀事件，在食物危机之下，为了生存甚至还要吃人肉的黑暗且带有猎奇要素的故事，单听这简单的描述，就不难猜出这又是一款拷问人性的作品，旨在刻画极限环境下人类的善恶冲突，而全篇故事中最大的谜团，是关键人物“雪主”的真实身份。与龙骑士07的猎奇系作品《寒蝉鸣泣之时》较为相似的是，《雪境》也有分“谜”与“解”两篇章，续作就叫做《雪境 解境篇》，而“《本境》系列”还有《雾之本境》以及《晴之本境》。



《星月夜》2011

这款作品的独特之处就在于尽管题材是个大杂烩，妖兽、亚人、异能者等等应有尽有，但却意外地加入了中国修真元素。要说国内修真小说，那数量真如漫天繁星，但放在Galgame里，加入修真元素却算得上是一次创新。本作目前一共收录了3个EP篇章，每个EP又分2个部分，剧本量十分巨大，并且还将继续推出续作。从设定上看，该作力图打造的星月夜世界被国内玩家拿来与型月社的月世界相比较，但其独特的东方味道却彰显出两者间的不同，比如说剧中会借用到不少《易经》与道家学术的知识。这个系列只能说是个大坑，但剧本素质的确较高，值得探究的地方较多，是国产Galgame中不容错过的佳作。



《赤印》2012

尺
了
大
，
得
，
国



《紫罗兰RE》2013



发售过的作品
是之前的日常
定，而紧接着
《赤印》男主
遇，经历各种
作达成真结局
”除了象征游
轮回”设定。

本作的剧本十分过硬，得到了国内许多爱好者的认可，剧中男主与女主的恋情故事渲染得十分到位，对幸福这个词语的解读也叫人久久回味，相信玩过《赤印》的玩家都能从这部作品中得到治愈与救赎（笑）。

《紫罗兰RE》的发售并非一帆风顺，即使在延期一次后，贩卖的成品也存在着巨大的BUG——后期无语音、无法进入真结局。不过随后发布的补丁还是解决了问题，没有让国内Galgame玩家错过这部质量上乘的作品。

浅谈国产Galgame

日本Galgame由于其文化的独特性，面向的市场一直在本土，很少作品能走出国门，在中国能玩到的、官方汉化的日本原产Galgame寥寥无几，举目四望，KID的“《秋之回忆》系列”几作可以说是绝无仅有的了。但这样的境况并不能浇灭国人的热情，自己来做还是可以有的，于是怀抱着希望与梦想，一个个国内制作团队开始发力，诞生了一部又一部的国产Galgame。由于制作者都是在日式Galgame的熏陶下才走上这条路的，因此国内的Galgame在风格上几乎都有着浓浓的日式味道，这不能说不妥，毕竟在探索一个全新的领域，站在巨人的肩膀上再好不过，更何况国内Galgame玩家玩的主要都是日本产作品，这样做也能减少玩家的心理抵触感。

但在日式Galgame的框架内，国人也在力求彰显祖国特色，这些都可以在作品的细节中感受到，比如说融入了中国文化特有的梗、中国风格的学校、房屋、城镇等场景、符合中国人的生活习惯设定等，都让人倍感亲切。此外，国内CV水平的成长也很快，如今部分国产Galgame已经做到了全语音，这也是一个巨大的进步。





结语

日本作为游戏大国，有着璀璨而独特的游戏文化，而Galgame这种特别的游戏类型的诞生，也与其浓厚的游戏氛围息息相关。在日本Galgame业界走过的几十年风雨历程中，我们看到的是一群富有活力、创新思维的从业者，用智慧和汗水打造出一个个为玩家所熟知的IP，给玩家带来各种交织着欢乐与感动的体验。虽然身在他国，但笔者也有幸和国内诸多Galgame爱好者一样接触到这个领域，并从中收获了许多美好。

看完这篇专题，相信读者对Galgame的历史与现状都有了一个粗略的了解，本文选取的角度只有Galgame的作品，而想要更多、更深入地了解业界的故事，其实还需要从Galgame开发厂商、制作人、音乐人等多方面进行切入，有兴趣的读者不妨亲自查阅一番。

文 昴星团 & 全体文编 美编 sienna

近几年来，越来越多的老游戏系列逐渐随着历史的潮流淡出了玩家们的视线，与此同时，越来越多被称之为“精神续作”的作品逐渐诞生，背负着老系列精髓的它们，成为了游戏界的热门话题之一，本篇专题就为各位罗列了一些游戏历史中的精神续作和它们的前身，让我们来看看这些作品都有着怎样的“精神”。

专题企划 FEATURE SPECIAL

薪尽火传，灵魂犹在——盘点游戏史中的精神续作

[科普] 什么是精神续作?

所谓精神续作，是指继承了某作品的精髓，但不继承前身的名字与剧情等表面要素的作品。和跟风抄袭不同，一般被称为精神续作的作品有以下三种情况：制作人/团队跳槽或自成一派后，把自己以前负责制作过的知名作品的核心玩法拿出来，披上新的外套并重新规划出一个作品；前身作品由于各种原因没有续作计划，于是厂商只能将其精髓注入到另一个全新作品，把它发扬光大；与原制作人、原厂商或原制作团队无任何关系的团队或制作人，把某个已没落作品的核心精髓继承到新的作品中。

好了，精神续作的概念已经科普完毕，下面就让我们进入正文，了解一下那些老游戏的历史和其精神续作吧。

《黑暗之魂》&《血源诅咒》

——不同的故事，相同的灵魂



FromSoftware 并不是一间具备一线技术力的超级大厂，但种种特色作品的出现却让玩家很快明白——它是一个富有挑战精神并且不愿轻易屈服的勇士。核心的游戏难度、黑暗和压抑为基调的世界观构造、让玩家彷如深陷泥沼的游戏系统，这些都是 FromSoftware 旗下游戏出现最多的特点，无论是其处女作《国王领域》还是最新的《黑暗之魂 3》，都继承了这个浓烈的特色。在《黑暗之魂》时代，虽然其质量受到不少玩家的认同，但人气还说不上是如日冲天，直到为 PS4 专门开发的《血源诅咒》横空出世，“受苦”一词才逐渐为广大玩家所知。

《黑暗之魂》（以下简称《黑魂》）是款 A・RPG 作品，作为一款以 RPG 为主的游戏，本作在操作上不会有太复杂的地方，但关卡内阴险的敌人配置以及高伤害量的设定让游戏的难度瞬间走高。正面打倒一个敌人不难，但玩家却很可能被藏在阴暗角落的另一个敌人“暗算”从而落命，这种被“阴”死的失败会让大多数玩家苦不堪言，心理素质较差的玩家可能就会一蹶不振从此放弃该系列的游戏。但一旦跨过这道坎，在一遍又一遍的挑战下熟悉地图、成功闯关，打倒强力的 BOSS 后迎来新地图的曙光——正是这种成就感让越来越多的玩家了解到了“受苦”的魅力，对游戏中看似“为难”实则颇为合理的难度设定也感到欲罢不能。除开游戏方式外，《黑魂》本身的故事内容也非常精彩，剧本采用了事先写完然后打散的方式，把内容分散到

道具、装备说明以及 NPC 的只言片语当中，让玩家不能一眼就看穿故事内容。玩家在游戏过程中就像是在完成一幅拼图，需要不断探索地图，获取道具与装备、发掘 NPC 的支线剧情才算是收集碎片，把这些碎片拼凑在一起才能推敲出故事主线。虽然尴尬点说是故事需要靠玩家“脑补”，但不能否定这种做法吸引了不少剧情系玩家深入探究，挖掘出一个又一个精彩的故事，这种成就感如同成功闯关一样大，让剧情“考古”党不断增加。


▲承袭了《黑魂 1》精髓的《黑魂 3》，在系统趋于完善的基础下为系列故事暂时划下一笔终焉。

《血源诅咒》(以下简称《血源》)是《黑魂》制作人宫崎英高的另一个尝试，从宣传期间以及玩家刚接触游戏的时候都能感受到本作与《黑魂》不一样的英国维多利亚时代建筑风格。人物的服装更加拉风，也更符合现在新玩家的审美。游戏系统上则一改《黑魂》的谨慎慢节奏，改为了高速主动的战斗风格。节奏的转换无疑是一次成功的尝试，尽管操作方式没有太大改变，但凭借整体节奏、武器系统的改变让《血源》走出了自己的道路。《血源》不像前辈《黑魂》那般拥有数量众多的武器，而是各大类的武器仅出现一个，比如斧头就只有一个猎人斧头，不会再分出什么小斧头、大斧头之类的小武器。数量的减少并不代表玩法变得单调，新增的武器变形系统让每个武器都有两种风格的打法，干脆利落的变形动作不仅帅气无比，战斗中带入变形连段攻击还能秒杀敌人。

在《血源》的游戏方式成功转型的情况下，故事方面也杀了玩家个措手不及，原本以为只是个猎人狩猎怪物、完成使命的简单主线，在游戏打到中途后风格却 180 度大转变走起了克苏鲁风格。血月、不可名状的古神、分不清现实还是梦境的地图，即使是不研究剧情的玩家也会感到迷茫。实际上《血源》故事的叙述风格和《黑魂》没什么区别，但从中期开始撕开面纱让游戏世界观来个大转变的做法确实相当讨喜，也让老玩家深切感受到这确实还是宫崎英高的故事。


▲猎人走在月光下的维多利亚时代里，让人不禁感叹其美丽。

《光辉圣约》&《星之光辉》
——悲壮的落幕



《光辉圣约》(又译作《弧光之源》)初登场于 NDS，是由 Imageepoch 开发，MMV 负责发行的 S·RPG。虽然在一代推出时，游戏本身的素质有显而易见的短板，但凭借可爱的萌系画风和大牌 CV 的加盟让该作在玩家心中奠定了一定的地位，同时也为本系列的发展拉开了帷幕。

《光辉圣约》在当时是一个全新的 IP，以身怀超凡之力的少年和魔女作为主题，是一款充满剑与魔法风格的幻想游戏。或许由于种种限制，一代的表现实在很难让人给予好评。没有角色定位的人物、作为 S·RPG 来说较为致命的慢节奏、苍白的剧情过渡，这些表现都让期待本作的玩家颇感失望。好在制作组懂得吸取经验教训，从《光辉圣约 2》到《光辉圣约 3》，每一作的素质都有喜闻乐见的进化，并融入了制作组大胆的新挑战。可以看出制作组在每次推出新作前，都有认真研究玩家对于前作的反馈。而让系列走上巅峰的作品，也很可能是系列最后一作的《星之光辉》于 2015 年 6 月 4 日在 3DS 平台推出。


▲《光辉圣约》初代的男女主角，也是系列的开始。

或许有读者会疑问，《光辉圣约》的最新作不是在 PSV 平台推出的《光辉圣约 无限》吗？实际上 PSV 的续作仅仅是披着《光辉圣约》的皮囊，制作组也是另一批人，所以风格发生了极大的改变。而真真正正由系列原班人马打造的作品，则是上述由 SEGA Games 发行的《星之光辉》。《星之光辉》其实在很早以前就公布了情报，但从开发商 Imageepoch 宣告破产开始，本作的命运就变得曲折起来，还好最终在 SEGA 的帮助下，这款佳作总算顺利发售。

《星之光辉》沿袭前辈的设定，依然是剑与魔法的世界观、少年与魔女相遇的王道故事发展，由国人画师 ideolo 担当角色设定，光田康典负责游戏曲目。前文之所以提到本作是系列巅峰之作，是因为其趋于完善的战斗系统、各种人性化的细节、优秀的背景音乐与角色歌曲、细致的人物刻画与流畅的剧情发展，都让玩家感受到制作组想要让本作成为系列集大成之作的决心，系列走来的老玩家想必能为本作所有的进化点而感动。当然，本作依然有些遗憾的缺点，比如战斗帧数不够流畅、节奏还是偏向缓慢，但这和《光辉圣约》初代已经不同，只是不影响游戏体验的小问题而已。最让笔者感到赞不绝口的还是本作的剧本，初看之下的各种“套路”剧情让玩家觉得很好猜透剧情走向，而中后期的急转折其实也不会出乎系列老玩家的意料之外，但故事胜在流畅的剧情过渡以及对人物刻画上的追求。无论哪一个魔女都有属于自己的故事与隐藏的真心，玩家可以凭借她们的支线剧情、甚至是角色歌曲感受她们的心情，短短的调律动画也体现了对应魔女的细节，这种认真撰写一个故事的态度是现在很多游戏都没有做到的事。只可惜，这个命运坎坷的系列可能不会再有真正意义上的续作了，笔者只希望这些制作人员能继续努力，为玩家带来更多优秀作品。





▲漂亮的插画、基本要素都不缺的战棋系统，推荐喜欢这类型游戏的玩家尝试一下。

《女神侧身像》&《求生档案》

——屈服于成本的模仿者

说到老牌日式 RPG 开发商 Tri-Ace 的名作，就不得不提“《女神侧身像》系列”（后文简称《VP》）。虽然迄今只有两款正统作品，但凭借着感人至深的剧情以及极具研究深度的战斗系统设计，该系列赢得了玩家与媒体的一致好评。“《VP》系列”以北欧神话为背景，故事则围绕着身为“女武神（瓦尔基里）”的命运三女神展开，北欧神话中的诸神也在故事中悉数登场。而人神间的感情纠葛，跨越前世今生的宿命枷锁，略带悲情色彩的故事巧妙地融合了诸多细腻的感情，让每一位读懂了故事的玩家为之流泪。初代《VP》于 1999 年在 PS 平台登场，本作采用了全 2D 的画面表现形式，横版的探索方式以及独特的战斗系统设计在当时都属于极为创新之举，也让玩家们见识到了一种全新的 RPG 形态。不过由于较高的游戏难度与过于核心化的玩法，本作并没有在销量上大获成功，着实令人惋惜。值得一提的是，虽然《VP1》距今已经时隔久远，不过本作在 2006 年得以移植到 PSP 平台，这也让更多的年轻玩家拥有了体验这款名作的机会。



▲“《VP》系列”的唯美人设堪称经典，许多玩家对于女武神形象的最初印象便来源与此。



▲角色与按键相对应的指令式战斗在当时实属罕见。



▲名为“决之技”华丽必杀技也是系列的一大特色。

与初代相隔近 7 年，《女神侧身像 2》在粉丝们的期待中登陆了 PS2 平台。借助PS2 的机能，《VP2》采用了全 3D 形式完美展现了“《VP》系列”唯美的 2D 人设，其画面水准也超越了当前时期同类型的大部分游戏。不过即使画面发生了翻天覆地的进化，游戏依然保留了《VP1》的横版平台探索以及按键指令式战斗系统，并在前作的基础上进一步深化，探索方面加入了更多的动作要素，而战斗系统中则加入了诸如移动等使得战斗更具策略性的元素，使得可玩性进一步得到提升。《VP2》的故事虽然发生在初代之前，但与初代联系紧密，前作中的主要角色也均有登场，故事则依然保持了高水准。与初代一样，玩家扮演的女武神在努力改变自身命运的同时，也能在旅行途中了解到英灵们那一个个平凡而又感人的故事。显然，《VP2》在前作的基础上得到了大幅进化，几乎已经达到了完美形态。但是对于一般玩家而言，本作的高难度以及面对玩家群体过于核心向的问题仍未得到解决，以至于大部分非核心玩家面对本作仍然会敬而远之。《VP2》在销量上依然没有较大突破，较高的开发成本让游戏的盈利变得微薄，这也使得“《VP》系列”就此沉寂了下去。

时间一晃而过，“《VP》系列”整整缺席了一个主机世代。不过到了 2015 年，就当所有人都以为这个系列不会再有声音之时，Spike Chunsoft 公布了一款与 Tri-Ace 联合打造的 RPG——《求生档案》。《求生档案》在公布之初就足以引起“《VP》系列”粉丝们的注意，



因为这款游戏包括作曲在内的主要制作人员几乎为打造了“《VP》系列”原班人马，并以横版的探索与战斗作为主要特色。而游戏发售前的种种情报，也都在影射本作与“《VP》系列”那千丝万缕的联系。惟一对于粉丝而言美中不足的是，本作的人设由为“《深爱》系列”设计角色的画师箕星太朗负责，其设计的角色风格与“《VP》系列”相去甚远。不过对于真饭而言，这并不能打消对于这样一款“精神续作”的期待。然而现实往往是残酷的，碍于开发成本与周期，充满了 BUG 以及在各方面都粗制滥造的《求生档案》注定只能成为“《VP》系列”失败的模仿者。虽然凭借着从初代《VP》进化至今的成熟系统框架，《求生档案》能够让玩家体验到不输于前者的战斗爽快感，但仍然瑜不掩瑕。缺乏史诗感的剧情、简单而重复的迷宫设计、公式化的游戏流程以及贫乏的可研究要素等等，《求生档案》身上的缺点不胜枚举，也让粉丝们的期待骤然落空。正所谓相濡以沫不如相忘于江湖，经过多年的沉淀，如今游戏市场与玩家口味已不同于往日。对于像“《VP》系列”这种难以被超越的经典，与其用简单模仿的粗暴方式进行延续，还不如就这样让它们留存在玩家的记忆之中。



▲比例略显怪异的 3D 角色建模是《求生档案》的一大败笔。

《火焰之纹章》&《泪之腕轮传说》

——一脉相承却又恩怨不断

1990 年 4 月 20 日，加贺昭三的一纸企划经过 3 年的努力后终于成为了现实，《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的发售拉开了“《火纹》系列”的序幕，这个由剑与魔法构筑起来的欧洲中世纪幻想风格作品成为了 S·RPG 类型的先驱。《火纹》在强调 SLG 的战略要素的同时，引入 RPG 的剧情铺陈和角色塑造，让玩家在游戏时更有带入感，对亲手培养的单位更有感情。此外，角色一旦战死便无法复生的设定，也为游戏增添了几分凝重。虽然初代的画面简陋不堪，但是系统完成度相当高，系列后来的许多经典设定从本作就已经确立了下来，包括战场



地形效果、职业和转职系统、“剑斧枪”三角克制、特效武器、武器道具损耗、升级能力成长率、斗技场和秘密商店等等。战斗中敌我双

方以回合制交替行动，在敌众我寡的局面下，玩家需结合地形、角色制定战术，出色的战略感是本系列延续至今的魅力所在。

《火纹》初代凭借新颖的玩法和硬派的难度在发售后逐渐获得了玩家们的认可，但是系列的发展却算不上一帆风顺，进行诸多革新后于1992年发售的《外传》在日本国内惨遭差评。借助SFC硬件机能的飞跃，对系列初代进行重制并追加"英雄战争篇"的《纹章之谜》才力挽狂澜，一举拓宽了市场，成为系列前20年发展史上的一座里程碑。1996年发售的《圣战系谱》则为系统带来了一次革命性进化，大幅扩充的战场地图，全新职业特技和个人特技系统，亲代与子代间关系和继承都值得玩味，而跨越两代人的剧情更是令本作给人一种鸿篇巨制之感，不过较高的难度和漫长的战斗也让不少轻度玩家望而生畏。实际上在《圣战系谱》的开发过程中，过长的制作周期让高层对其进行了大刀阔斧的强硬修改，删除了不少内容。系列导演加贺昭三虽然并未就此退却，而是继续完善他心中所构筑的宏伟蓝图，将所有心血都倾注到续作的开发中，然而他与任天堂之间的矛盾却也愈演愈烈。

最终，在《多拉基亚776》于1999年8月发售的前夕，"火纹之父"加贺昭三离开了Intelligent Systems，让无数钟爱本系列的玩家为之扼腕叹息。



▲在日本饱受争议的《外传》却是我国首批"火纹粉"的启蒙之作。



▲《纹章之谜》的销售纪录直到2012年《觉醒》发售才被打破。

生父的离去让"《火纹》系列"从此进入"后加贺时代"。另一方面，加贺昭三则开始为PS平台开发一款名为《纹章传说》的原创作品。由于有加贺昭三的倾力打造，人设又是《多拉基亚776》的广田麻由美，再加上极为类似的玩法与世界观，本作从公布之日起就公



▲《火纹if》已于今年2月正式登陆欧美市场，全球销量能否超越《觉醒》让我们拭目以待。

开表示与《火纹》有千丝万缕的联系，这也成为了各大媒体平台的宣传噱头，玩家们很自然地将其视为"《火纹》系列"的精神续作（更有甚者将其看作正统续作）。游戏剧情以遭到帝国追杀的拉泽利亚公国的公子琉南，以及私掠海盗团团长霍姆兹两名主角的视点展开，系统则完全构筑在SFC时代《火纹》的基础之上，并凭借PS的机能展现了更为精美的画面。



▲遭到追杀、流离在外的公子琉南很自然地让人想起《火纹》初代主角马尔斯。



▲相似的玩法、系统和战斗画面，都令玩家将本作视为任天堂硬件平台以外的《火纹》。

任天堂以及Intelligent Systems立刻对此表达了强烈的不满，多次要求本作中止开发或是进行大量修正。于是，游戏在发售前将标题改为了后来玩家们所熟知的《泪之腕轮传说 尤多那英雄战记》，并修正了部分画像。不过事件并没有就此终止，反而愈演愈烈。2001年游戏发售后不久，任天堂就以违反不正当竞争法和侵害著作权为由，将本作与制作方Tirnanog公司、发行方Enterbrain公司一并告上法庭。虽说一审判决控方败诉，但任天堂不依不饶、继续提起上诉，经过4年的官司纠缠，最终最高法院裁决《泪之腕轮传说》借用了《火纹》进行宣传，违反了不正当竞争法（不过侵犯著作权的罪名不成立），宣判加贺昭三、Tirnanog和Enterbrain公司赔偿损失7600万日元。为时4年的官司就此告一段落。

2005年登陆PS2平台的《贝维克传说》只在标题的一角出现了"泪之腕轮传说系列"的一行小字，这也是加贺昭三隐退前制作的最后一款游戏。本作的系统相比《尤多那英雄战记》做出了翻天覆地的变化，与《火纹》截然不同，就连战场都改由六边形格子构成。一方面这固然是有官司方面的考虑，但另一方面，不少老玩家也都会作此设想——如果加贺昭三没有离去，这是否就是《火纹》续作的真正形态？

不过一切假想都已毫无意义，2002年在GBA平台推出的续作《封印之剑》象征着《火纹》的悄然转型，续作《烈火之剑》更是成功打开了海外市场。虽然后来经历了一段时间的低谷，"《火纹》系列"又于3DS平台重新焕发出了前所未有的生机。而隐退的加贺昭三也重新燃起了创作的欲望，在2015年宣布用开发软件《S·RPG Studio》制作一款名为《维斯塔利亚传说Ⅰ 亡国骑士与星之巫女》的新作。该作于近期放出了第二段宣传PV，并确定将于今年夏季免费发布，感兴趣的玩家不妨保持关注。



▲加贺昭三带领15人的开发团队打造的全新作品。

《生化危机》&《邪恶深处》

——生存恐怖玩法精髓的传承

1996 年 3 月 22 日，一款名不见经传的原创作品悄然登陆 PS 平台，当时就连开发商自己都没有对这款游戏抱太大希望。出乎意料的是，这款以“生存恐怖”为核心玩法的作品竟然在玩家间造成了轰动，很快就一炮而红，成为 PS 平台上首款销量突破百万的原创游戏，而它的名字就是如今已经响彻全球的“生化危机”。

《生化危机》最初的企划由藤原德郎提出，随后由三上真司带领年轻的团队着手开发，灵感来源则是 Capcom 早在 1989 年根据同名恐怖电影改编的 FC 游戏《甜蜜之家》，此外也受到了欧美的经典游戏《鬼屋魔影》的影响。由于 PS 硬件机能的限制，制作组只能妥协地以预先渲染好的静态 CG 背景结合 3D 角色的形式呈现游戏，没想到这一做法反倒成为了“《生化》系列”的一大特色。固定的视角令玩家的可视范围受限，不清楚下一个拐角后等待自己的是什么恰恰提升了游戏时的恐怖感。探索解谜和战斗元素在本作中相辅相成，也完美定义了 A·AVG 的类型。玩家需要来回探索场景，解开谜题得到钥匙，才能进入新的区域，而在场景中，还有各式各样的生化怪物甚至是强大的 BOSS 阻碍着前进。战斗所需的弹药、回复所需的药草、甚至存档所需的色带都有数量限制，有限的物资和未知的环境共同造就了初体验时的紧张感。

“生存恐怖”是《生化》初代在发售时极力推广的概念，这一类型并非《生化》首创，但却无疑是伴随着《生化》的成功逐渐发扬光大的。不过“《生化》系列”的发展轨迹波折不断，被封为经典的 2 代和 4 代都伴随着推倒重来的开发经历，而且《生化 4》更是将游戏的玩法带入了 TPS 的领域，战斗爽快感倍增的同时，恐怖感也在逐渐减少。在 4 代发售前三上真司曾立下誓言：“如果《生化 4》移植到其他主机就把头砍下来。”但是，此前由 NGC 平台独占的《生化 重制版》和《生化 0》空有高质量却并不卖座，这也导致 Capcom 高层还是强硬地决定将《生化 4》移植到当时在硬件市场独占鳌头的 PS2 上。此事件直接造成了三上真司与公司高层之间不可调和的巨大矛盾，结果他调职到 Capcom 旗下的四叶草工作室，并在 PS2 版《生化 4》发售前黯然离职。


▲丧尸蓦然回首的一幕成为经典，深深印在玩家的心里。


▲固定视角的老式《生化》有着无可替代的巨大魅力，HD 版百万级的销量也证明了这点。

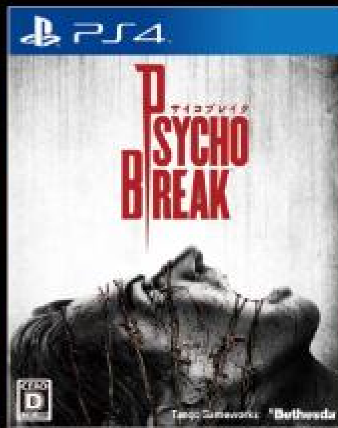


▲《生化 4》是系列史上公认的高峰，但也将游戏玩法带入了另一个领域。

与 Capcom 分道扬镳的三上真司并没有放弃开发游戏，不过玩家们最想看到的，还是他能够制作一款恐怖题材的作品。终于在 2014 年 10 月 15 日，三上真司率领 Tango 工作室打造的《邪恶深处》正式发售，游戏再度挑战“生存恐怖”的题材并以第三人称视角射击的玩法呈现，一时吸引了业界的目光。在电子游戏越发简明、快餐化的当下，就连“《生化》系列”的发展都开始陷入迷茫，《邪恶深处》究竟是成功地揭开恐怖游戏的新章，还是依旧陷入小众的泥淖?

抛开《生化》包袱的三上真司为《邪恶深处》构筑了一个独特诡异的世界，主角和其他角色都是在一个共通的精神世界中活动的，这种脑洞大开的设想也为游戏创造了无限的可能性。充满未知的环境下，各种奇形怪状的恐怖怪物时刻危及着主角的生命，而 BOSS 的设计也是本作最为出彩的一个环节，无论是既视感满满的“电锯男”，还是“保险箱头”、“贞子”和“灯女”，BOSS 从形象到能力上的设计都给人留下了深刻的印象，一击必杀的攻击时刻刺激着玩家肾上腺素的分泌。虽然游戏的玩法是 TPS，但弹药和火柴等物资颇为紧缺，尤其在高难度下，每个酒瓶、火柴、零件都不能浪费，这也让人回想起《生化》初代时步步为营的感觉。而最高难度“恶梦”模式下一击即死的设定，更是难得让人想摔手柄，但在凭借经验和反复尝试度过难关之后，获得成就感也是无以伦比的。






▲《邪恶深处》同样采用了“怪物回眸”这一经典的表现手法。


▲ BOSS 战的设计彰显出了三上真司的功力，可谓宝刀不老。

《邪恶深处》超高的素质让喜欢此类游戏的玩家大呼过瘾，游戏也在全球突破了 400 万的销量，堪称成功。三弹付费 DLC 在解释了剧情的同时，又埋下了更大的伏笔，让人不禁对续作翘首期盼。

没有了三上真司的“《生化》系列”在近 10 年来也在不断尝试各种玩法，除了不断强调动作性和联机协作的正统续作外，还有光枪射击类的“《历代记》系列”，以及外包给其他公司、强调射击对战的《浣熊市行动》，回归恐怖原点的“《启示录》系列”更是受到了不少老玩家的认可。如今系列发展迎来 25 周年，《生化危机 7》宣布将采用第一人称视角并对应 VR 设备，回归恐怖的根源带给玩家极富冲击力的游戏体验。最终成品的素质如何，2017 年 1 月 24 日就能见分晓。



▲《生化危机 7》在刚刚召开的 E3 展上正式公布。

《鬼泣》&《猎天使魔女》

——回归自我，装逼如风



要说能够华丽装逼的游戏角色，《鬼泣》的但丁和《猎天使魔女》的贝优妮塔绝对是能够领先的佼佼者。他们不仅战斗动作都十分华丽潇洒，而且每当他们与敌人展开战斗，游戏BGM都会转变为他们的个人主题曲，充斥着“在我的BGM里没人能战胜我”的霸气。这两名角色都出自著名游戏制作人神谷英树之手，《鬼泣》是他还在Capcom时所打造出来的系列，《猎天使魔女》则是他加入SEGA后的作品，两个作品的相似点很多，都是爽快的3D动作类游戏，《猎天使魔女》更是把《鬼泣》的精髓发挥得淋漓尽致，是当之无愧的精神续作。

《鬼泣》的诞生源自《生化危机》，当初《生化危机》的制作人三上真司在制作《生化危机4》时，要求导演神谷英树做出新的游戏风格，没想到神谷英树打造出的风格跟原游戏风格相差了十万八千里，于是阴差阳错地诞生了《鬼泣》这一作品。


▲爽快刺激的战斗一直是《鬼泣》的核心玩法，这种精髓很好地继承到了《猎天使魔女》中。

系列初代的反响很不错，黑暗哥特式的风格、源于《神曲》的人设，最主要的是爽快的动作战斗和丰富的武器，赢得了玩家的一致好评。游戏中的打击感非常强烈，不仅拳拳到肉，而且人物的动作流畅，主人公但丁的狂气更是博得了不少粉丝。但丁初期的武器有长剑和双枪，后面随着讨伐的BOSS越来越多，可使用的武器也会越来越多，拳套、飞镖、霰弹枪、太刀等应有尽有。系列二代制作时，因Capcom与神谷英树的意见不合，所以把制作权交与了第一开发部，这导致了二代的游戏节奏和风格逊色于初代，虽然加入的玉石系统也具有自己的特色，但神谷英树也因此再也没有接手这个系列，并于2007年从Capcom离职。在二代之后，Capcom决定让《鬼泣》回归原点，并在三代加入了多种战斗风格，令战斗有了更多的选择性，其中“皇家护卫风格”的操作要求极高，一旦失手就“装逼失败反被哔”，但成功后却又有“狂拽酷帅哔炸天”的成就感，着实凸显了游戏华丽装逼两不误的风格，把系列人气带向了最高潮。在这之后的《鬼泣4》采用了双主角设定，可以使用抓取技、没有风格却简单暴力的尼禄非常适合新手，武器和风格多样化的但丁依旧会登场，但改动不大。系列原作剧情就在四代完结，但Capcom依旧不想放弃老品牌，于是启动了《鬼泣》的重制计划，欲用至今为止赚到的人气，为这个系列打造新传说。不料这款叫《DmC鬼泣》的新作却没有太多老粉丝买账：黑发的但丁、变慢的游戏节奏、华丽度降低等瑕疵让这款新作受到了极多游戏性方面的负面评价。不过本作借于当时的技术，把场景、画面和打击感都做得非常好，对于不太接触过原系列的玩家，这是款不错的游戏，而且之后追加的三个DLC，不仅让游戏流程大幅增加，还把整个故事描述得更加完整。


▲《猎天使魔女》可以用由大量头发组成巨手一次击飞多个敌人，爽快感十足。

《鬼泣》之父神谷英树在2007年从Capcom离职后加入了白金工作室（Platinum Games），并在2013年与SEGA合作制作了《猎天使魔女》，受到了极大的好评。系列到目前为止只出了两作，它很好地继承了《鬼泣》爽快的战斗和逼格极高的人设，还把它们发扬光大。系列初代就在《鬼泣》的爽快战斗风格上追加了QTE、素材调合、艺术品和各种战斗道具系统，还能捡起已打倒的敌人的武器，这是《鬼泣》所没有的。除了战斗外，场地探索也比《鬼泣》有了很大的进步，主要体现在关卡场景比《鬼泣》更大，还能上楼下海，探索起来更加舒服自然。

值得一提的是，这两款作品的敌人分别是恶魔和天使，而且两位主人公均是对立派系的混血儿。《鬼泣》的主人公但丁因为有着恶魔的血统，所以即使身中百枪也不会倒下，依旧装逼如风。而《猎天使魔女》的主人公贝优妮塔只是一名人类，但她体内所藏的魔力让她注定不是一个普通人，她能用含有魔力的头发为自己制作战衣、召唤魔兽、扫荡群敌，一发多用，无所不能。也正因为如此，玩家在每一代的开头部分总能看到她故意被爆衣再变身的桥段，每当使用大量头发召唤魔兽时也能看到贝优妮塔裸露的身体和其魅惑的身姿。

总的来看，《猎天使魔女》很完美地继承了《鬼泣》的精髓并发扬光大，据说第三作已经在制作中，希望这个系列能带给玩家更多的惊喜。

《波斯王子》&《刺客信条》

——登峰造极的动作大师



《波斯王子》是1989年由Broderhund Software公司开发的苹果MAC OS平台的一款ACT横版过关游戏，熟悉该系列的玩家肯定能立即想到王子在建筑之间飞檐走壁的矫健身影。系列于首作发售后大获成功，随后移植到PC、PCE、FC和MD平台，在玩家之间变得广为人知。

《波斯王子》的剧情一直围绕着王子本人展开，讲述了他的一系列冒险。游戏特色在于流畅的动作和各种有趣的谜题结合。翻越障碍由跳跃和攀爬等动作组成，流畅的动作不由得让人感叹王子的体术之高。关卡中的谜题也非常有意思，不少谜题的设计和有趣程度让玩家拍案叫绝。《波斯王子》的前两作在玩家中博得了极高的评价，之后从1999年的《波斯王子3D》开始，系列就开始往3D化进军。直到2003年，整个系列交接给了育碧（Ubisoft），才正式把系列的人气推向了高潮。


▲即使是在1989年生产的初代游戏，跳跃、攀爬动作也帧数十足，非常流畅。

育碧接手后，就开始研发新系列的《波斯王子》，也就是“波斯王子时之沙三部曲”。三部曲的世界观全部重建，以“时间”为主题讲述了王子的新故事，第一部作品《波斯王子时之沙》对应主题“时之沙”加入了控制时间的系统，让玩法变得更加有趣。另外也是从本

作开始，经由育碧的制作技术让波斯王子的行动变得极其流畅，动作之间的无缝连接能让人感受到连续跨越障碍的“跑酷”快感，这一优点在往后的作品中一直保留，是系列脍炙人口的理由之一。在之后的两部曲中，育碧把重点放在了王子的战斗系统上，让战斗变得更为流畅和爽快。在最后一作《波斯王子 王者无双》中还加入了当时非常流行的 QTE 系统，还首次使用了双主角的设定。在这之后，系列推出了数个移植作品，其中还有初代重制，最后整个故事就在 2010 年，以讲述《时之沙》后传的《波斯王子 遗忘之沙》暂时结束了。


▲《刺客信条》制作初期的设定图，能看出人物的穿着和武器还是非常贴近波斯风格的。

令人感到比较奇怪的是，“《波斯王子》系列”如此之庞大，迄今为止却没有任何外传作品，其实制作方确实有着手于外传的制作，只是因为机缘巧合，发展成了育碧后来的又一款 ACT 名作，就是那被称为“戴着兜帽跑酷”的《刺客信条》。《刺客信条》初代原定名是《波斯王子 刺客》，于 2004 年开始筹划制作，是一款以王子的保镖当主角的外传衍生作品。从原设定来看，游戏主要是围绕着营救波斯王子而展开的故事，却阴差阳错地发展成了以刺客和圣殿骑士为题的作品。

《刺客信条》很好地以沙盒 RPG 的形式继承了《波斯王子》的各种精髓，改为了沙盒 ACT 的形式，以接任务的方式推动流程。剧情背景则以真实历史为基础，让玩家更有代入感。借着沙盒游戏的特点，使战斗的爽快感大幅提高。玩家可使用的武器则更加多样化，发展到后面几部作品，更是出现了具有主人公特色或符合时代的武器。此外人物的动作更为流畅，奔跑、攀爬、跳跃等动作的配合表现行云流水，很好地把《波斯王子》的“跑酷”精髓在 3D 沙盒的世界中发挥得淋漓尽致，并在此之上加入了藏匿、匿名状态、小游戏，还有系列著名的信仰之跃等系统，令探索变得更加有趣。


▲和《波斯王子》不同，《刺客信条》中的攀爬系统做得十分精细，只要一直往前跑，几乎没有什么能阻拦玩家前进的道路。


▲帅气的信仰之跃是《刺客信条》的标志性动作。

《罪恶装备》&《苍翼默示录》

——传承，然后涅槃

《罪恶装备》毫无疑问是 2D FTG 新境界的开拓者。在那个由《街头霸王 II》开创对战热潮，各厂商跟风打安全牌分一杯羹的时代，初代《罪恶装备》集各家之所长，融入各种特殊新系统，于 1998 年在 PS 平台上发售。其独特的世界观设定与美术风格，以及敢于创新的胆识，让许多 FTG 爱好者第一时间感受到了对战格斗游戏的全新可能性。2000 年，《罪恶装备 X》直接登陆街机平台，更进一步的进化受到了流连于街机厅的第一线玩家的认可，一跃成为了人气系列。两年后，加强版《罪恶装备 XX》再次将对战系统完善到洗练的程度，为这个系列带来了人气爆炸的黄金时代，成为了格斗游戏人气下滑时期的顶梁柱。

而《罪恶装备》也曾遭遇死亡，讽刺的是，这并非因为品牌过气或不被玩家认可，而是牵扯到 Arc System Works、Sammy 和 SEGA Games 三方的版权归属问题。系列从初代后便交由 Sammy 发行，之后由于 Sammy 与 SEGA 合体，版权也转移至 SEGA 旗下。要拿回《罪恶装备》的版权不是一件容易事，Arc 早早就摆出了与 SEGA 长期交涉的姿态。但同时也不能让那些苦等续作的玩家流失。于是 2008 年 11 月，名为《苍翼默示录》的原创 FTG 出现在街机厅中。

森利道（“《苍翼默示录》系列”制作人）明白，从《罪恶装备》时代累积下来的玩家财富非常宝贵。虽然因为新作迟迟不面世，不免有些人会暂投其他游戏怀抱，但大家骨子里都有着极高的系列忠诚度，这也是拜当年《罪恶装备》的创新精神和自我特色所赐。《苍翼默示录》甫一问世，Burst 解放、盾防御、瞬间防御、二段跳与空中冲刺，甚至还有角色限定的一击必杀表演技，让老玩家们意识到这是《罪恶装备》的精神续作并没有花太多时间。同时，森利道也明白，2008 年早已不是那个 FTG 热潮风靡全球的时期，落为小众文化的格斗游戏如果不改变，很难指望再现往日辉煌。为此，《苍翼默示录》在继承老前辈精髓的基础上，亦刻意降低了门槛。具体表现在减缓游戏节奏，提升玩家确认招式的时间，并强化地面受身系统，很大程度上杜绝了《罪恶装备》玩家要面临的恐怖“起攻”要素。增加拆投指令接受时间，也变相让进攻方难以破防。这一切都是为了让初学者在入门时不至于被老手欺负得太惨，从而放弃上进。

除了降低游戏操作上的硬门槛，《苍翼默示录》还有一项尝试，那就是并未将自身限制在传统的 FTG 框架中，而是以“综合娱乐作品”的类型自居。将过往格斗游戏中相对比较忽视的“剧情”要素大肆宣传，营造出一个独特、极具魅力，相比《罪恶装备》亦不遑多让的世界观。除游戏外，小说、广播剧、漫画、动画（呜……！头好痛……！）的多媒体展开，成功让许多原本不玩 FTG 的玩家，也通过世界观设定和角色魅力的吸引力，加入了《苍翼默示录》的大家族。

通过方方面面的大胆尝试，《苍翼默示录》成功继承了《罪恶装备》的衣钵，在牢牢抓住老 FANS 的同时，也吸收了大量的新鲜血液（笔者就是其中之一）。当然 Arc 并没有因此而忘记他们的出发点——2014 年，夺回版权并经过紧锣密鼓的开发，《罪恶装备 未知次元 征兆》突然面世，老玩家们欣喜若狂，苦等多年的最新作终于来到了眼前。游戏推出后市场反应也非






▲《罪恶装备》主人公 Sol（上）和《苍翼默示录》主人公 Ragna（下）配色均为红黑白，且均持大剑，招式大开大合，传承感十足。

常好，《罪恶装备》毫无疑问死而复生、凤凰涅槃，而通过多年的努力，坐拥两大FTG领头羊品牌的Arc，未来之路也一片光明。

《罪恶装备》与《苍翼默示录》，这两款作品在推出之时，毫无疑问都引领了FTG界的风潮。如今2D格斗游戏爱好者们已经耳熟能详的经典要素，如上文提到的Burst解放、盾防御、空中冲刺等等，说是由Arc发扬光大的也不为过。如今这两个系列已经走过太多的年头，创造了多少经典角色和经典系统，真可谓一言难尽。笔者实在难以一一细数，而格斗游戏的魅力，始终还是要亲身体会过才能知晓——“《罪恶装备》系列”最新作《Xrd -REVELATOR-》刚刚于5月在PS3/PS4平台发售，而“《苍翼默示录》系列”最新作《神明之梦》也确定于2016年10月6日PS3/PS4平台发售。Let's Rock！

《莎木》&《如龙》

——写实与细节的追梦者

说到沙盒游戏，估计大多数玩家会谈到《GTA》、《我的世界》、《上古卷轴》还有《辐射》这几款当下的热作。回首往昔，让我们回到沙盒游戏的早期，相信不少老玩家都能回忆起《莎木》这个作品。

“《莎木》系列”的整个故事本预期推出多个章节，但目前为止只出了两部作品，剧情讲述了热血青年芭月凉为了追寻杀父仇人而展开的一系列故事。由于莎木的整个故事分成多章发售，注定每一作的故事情节紧接前后。不过由于投入资金过高还有SEGA当时的主机DC（全称Dreamcast）没落的缘故，《莎木》的故事情节仅到二代就中断了。二代故事的末尾才刚到全故事真正的男女主角见面的瞬间，估计当时玩家的心情，就类似看电影看到重点时突然停电那样揪心，而且在ED部分写着故事并未完结，让众多玩家一直苦苦等待。直到去年，系列制作人铃木裕在索尼公司的支持下开始了《莎木3》的众筹行动，这个系列的形象才在游戏界内再次浮现出来。



▲《莎木》的游戏画面，在当年的表现力已经算是顶尖水准。

从前面的文字来看，似乎能让人感觉这个《莎木》并不简单，下面就来具体说一下《莎木》被众多老玩家称为神作的原因。

首先沙盒类游戏就是以高自由度的探索为核心的一种游戏类型，往往包含动作、射击、格斗等多种元素，内容丰富、可玩性强也是其特点。《莎木》则是早期的沙盒游戏之一，除了动作、格斗和自由探索外，还有QTE、天气变化和时间变化的系统，二代还加入了光晕特效，而且打工赚钱、支线任务、和路人交流这些细节也一一满足。或许有玩家会觉得这些系统现在挺常见的，但《莎木》是在1999年就达成了这些系统，场景和人物的建模在当时来说非常精细，每个路人都有自己的语音和行动，整体质量在当时达到了极高的水准。另外这个系列还有一个特点，就是场景完全取自现实。日本横须贺、香港九龙还有广西桂林的景象都在《莎木》中一五一十地展现了出来，这对当时的玩家来说非常具有冲击性。当然，《莎木》的游戏内容也是让玩家赞不绝口的一点。主人公芭月凉使用自家的“芭月流”武术战斗，除了自家的武学外，芭月凉在旅程中也有机会学到各种新的武学招式，让战斗方法更加多样化。游戏中也不会出现任何推进流程的提示，只能按照剧情对话和笔记本上记载的信息去寻找剧情触发的地点，这种需要自己思考探索的游戏方式很有当年游戏的风范，更能让玩家投入到游戏中来。SEGA在DC主机上失利后，“《莎木》系列”也就此暗淡于业界。就在2005年，SEGA又推出了一款当下非常有名气的沙盒游戏，这就是《如龙》。

SEGA最初在《如龙》上的投入并不多，所以和《莎木》相比，《如龙》在某些细节上就远不及《莎木》，但是《如龙》继承了《莎木》的实地取景。《如龙》中的神室町、苍天堀、新星町等地点都有对应的原型，





▲《莎木》和《如龙》中均有可游玩的街机，均是SEGA自家的作品。



►▼神室町取景自现实中新宿的歌舞伎町。





连店铺的位置和广告牌也几乎完美还原。在这个基础上，《如龙》还和多家现实中的品牌商店合作，如游戏中可以买到多种道具的唐吉坷德就是合作商家之一，还有各种在现实中也能买到的物品也出现在其中，这些是《莎木》当时所没有做到的。《如龙》在可玩性上也是一个飞跃，歌舞伎町的居酒屋、烤肉店、餐馆、药店、卡拉OK、街机厅甚至DVD店和夜店都一应俱全，另外还有经营店铺的系统。战斗部分虽然不如《莎木》那样每招每式有着具体的来源和名称，但可升级发展的战斗风格和《莎木》的习武系统相对应，角色都在冒险中逐渐变强，另外可以使用武器战斗倒是《如龙》的特点。





▲搓招式的中华武术和应对各种情况的四种战斗风格，你更喜欢哪一种呢？



▲游戏中的夜店小姐相信是让许多玩家入坑的理由……之一？

《恶魔城》&《血罪 暗夜仪式》

——魔幻传奇的新篇章

相信大多玩家对《恶魔城》这个名词并不陌生，毕竟系列正传从1986年发展到2014年才暂时停歇。“《恶魔城》系列”发展至今，多以2D横版过关的形式为主，前期均以限时通关的方式游戏，后期则开始改为探索式A·RPG。除了用武器外，还能借助各种辅助道具战斗的方式博得了众多玩家的好评。系列制作人五十岚孝司在《恶魔城 暗影之王2》之后，展开了继承《恶魔城》精髓的新作《血罪 暗夜仪式》（后文简称《血罪》）的众筹活动，活动进行得非常成功，官方也在前段时间放出了游戏的影像。



▲《恶魔城：月下夜想曲》是系列以往的一个重大突破，极高的游戏质量被众多《恶魔城》玩家捧为系列神作。

《恶魔城》的故事从古到今，一直围绕着西方小说中的著名吸血鬼伯爵德拉古拉与世人的斗争为题材，所以德拉古拉所统治的恶魔城内，无论场景还是敌人都有着浓浓的西方气息。与德拉古拉为敌的人群中，最著名的要属贝尔蒙特一族。贝尔蒙特一族和德拉古拉有着一段说不完的因缘，家传的圣鞭Vampire killer是专杀吸血鬼的利器，在贝尔蒙特一族没落后继续转交到旁系血亲的手中，一直和德拉古拉战斗着，这也是为什么“《恶魔城》系列”中大多数角色的武器都是鞭子的原因。直到1997年的《恶魔城 月下夜想曲》，主人公改为了非贝尔蒙特一族的阿鲁卡多，玩家才真正解放了武器的选择。在这之





▲《血罪》PV演示截图和《恶魔城X历代记》的游戏截图对比。



后的数个作品中，也出现了几个主人公可以自由更换武器的作品。除了武器外，历代主人公的特殊能力也为游戏增添了不少色彩，其中在国内比较广为人知的要数《恶魔城 晓月圆舞曲》（后文简称《晓月》）里苍真的魂系统。通过击败敌人夺取其魂魄并装备，可以给自己增加辅助技能或能力提升的效果，甚至还能用怪物自身的招式以牙还牙，这样类似的设定则继承到了《血罪》的系统当中，改为吸收碎片的方式来获得新能力。

根据情报，《血罪》的剧情设定基于西方的炼金术，和《恶魔城》一样以西方魔幻为题材。游戏形式则和“《恶魔城》系列”中期诞生的A·RPG类游戏一样，可以自由探索整个地图，主人公可以自由更换武器，击败敌人还会掉落道具。其中的魔力结晶系统则和《晓月》的魂系统类似，是通过拾得击败敌人后掉落的道具，来炼成特有的魔法，而且根据敌人的种类，能炼成的魔法也不尽相同。另外从最近E3的试玩影像中可以看到，游戏画面和2007年推出的《恶魔城X历代记》非常相似，采用3D建模2D横版的玩法，既然现在距离2007年已经将近10年，相信《血罪》的成品能给玩家带来比《恶魔城X历代记》更震撼的画面表现。

《洛克人》&《神威9号》

——换甲重生的蓝色幻影

“一个蓝色的小人用手炮对着敌人biubiubiu”，这个形容非常容易令人联想到Capcom的经典2D横版游戏《洛克人》。“《洛克人》系列”从1987年开始发展，至今为止已有多个衍生系列和衍生作品。系列初代的元祖洛克人的经典形象一直存在于大多数玩家的“童年”里挥之不去，哪怕衍生作品中的其他洛克人主角，也不乏有蓝色+手炮的设定（“《洛克人ZERO》系列”是个特例）。



▲元祖洛克人和Beck的外形对比。

系列初代的《洛克人》在玩法上虽然和其他2D横版过关游戏大同小异，无非是选关、杀敌、打BOSS、拿高分这种常见套路，但击败BOSS能获得其能力的设定却是很多游戏所没有的，BOSS的能力不仅仅用于克制其他BOSS，还可以破坏某些障碍物打开捷径，在这个基础上，游戏内还在某些关卡设置了隐藏组件，拿到后可以使用特殊武器，为攻关带来更多的便利。随着该系列的发展，为了玩法变得更加丰富，还给洛克人追加了辅助角色、滑铲、蓄力炮和摩托等设定，



▲吸收BOSS能力后，元祖洛克人的外形只体现在颜色上，而Beck则是改变了整个外形。



并从二代开始摒弃了初代的得分系统，引入了密码选关的机制。虽然系统越来越丰富，但游戏剧情始终围绕“未来世界”和“机器人”这两个当时非常火热的题材来描述，这些设定在系列的衍生作品中也是固定不变的。

系列最终一路挣扎地发展到2013年，最终以打着“25周年纪念作”名号的手游《洛克人X OVER》收尾（游戏质量确实非常Over），之后陆续出了各种复刻、合集形式的作品。被誉为“洛克人之父”的稻船敬二早在2010年11月就从工作了23年的Capcom离职，自己成立了新公司Comcept和Intercept，之后于2013年8月展开了新作《神威9号》的众筹活动，当点开页面的瞬间，相信大多数玩家的心情是又惊又喜——你确定这个不是《洛克人》？

《神威 9 号》的设定和《洛克人》极其相似，同样是科技发达、机器人遍布大街的年代，主人公 Beck 同样是蓝色 + 手炮，还有夺取 BOSS 能力的特性的设定，从官方给出的概念图也可以确认这是款有着“《洛克人》精神”的横版过关游戏。在后来展出的 PV 可以看到，Beck 可使用的动作几乎延续自“《洛克人》系列”，但他的蓄力冲刺能够撞飞敌人，使得本作的攻关打法上和《洛克人》有所区别。或许比起《洛克人》的拉远距离放炮，《神威 9 号》更倾向让玩家使用蓄力冲刺，享受快速过关的快感。从以往的报道中我们还得知游戏支持多人共斗过关，这也突破了大多数“《洛克人》系列”游戏的单机概念，而且共斗过关也是“《洛克人》系列”没有尝试过的领域。

众筹活动的成功能看到广大玩家对《洛克人》和稻船敬二的期待，游戏虽然历经延期，但也最终确定了发售日，相信看到这篇文章的时候，不少读者已经在游戏里浴血奋战了吧。

《洛克人 DASH》&《RED ASH》
——冒险并未停止

这里说的仍然是稻船敬二离开 Capcom 后发起的一项挑战。《洛克人 DASH》是“《洛克人》系列”的第二个衍生系列，于 1997 年发售系列第一作。和传统的横版过关不同，《DASH》采用的是第三人称视角的 A・RPG 沙盒游戏。世界观亦不同于初代《洛克人》，讲述了洛克和萝露等人一起冒险的故事，属于外传性质的作品。《DASH》是系列首次突破游戏类型的尝试，游戏关键词是与以往不同的“冒险”。玩家要操作洛克人与城镇上的居民对话、完成他们委托的任务，还能自由探索位于城镇附近的各种遗迹（要先拿到挖掘许可证），和里面的古老机器人战斗。探索遗迹或完成任务能获得一些强化部件或道具来强化自身，为下次的冒险做准备。要说“《洛克人》系列”里气氛最不严肃的作品非《DASH》莫属。虽然游戏里依旧有机器人的要素，但没有像初代《洛克人》里的那种会说话的自律型机器人，要不就是人类驾驶，要不就是那些只会守护遗迹却从不往外走的“守护者”。人类敌人的团体搞笑成分十足，总能给人一种轻松愉快的感觉。而且最关键的一点，主人公洛克竟然是一个人类，只有出门的时候才会穿上类似洛克人外形的战斗装甲，实在是颠覆传统，但也很符合这个世界观的设定。


▲《洛克人 DASH 2》的画面比一代进化了很多，而且大幅加强了光影效果，使得在遗迹内的可见度降低，冒险更具有紧张感。

“《DASH》系列”只分别于 1997、2000 年依次发售了两部正传作品，此外还有几个衍生作，但在二代洛克乘坐火箭飞上宇宙之后，系列正传直到 2010 年才开始开发第三作，却在 2011 年因不明原因终止开发，让《DASH》粉丝们的心中留下了遗憾。然而在这之后不久，脱离了 Capcom 的稻船敬二就展开了与《神威 9 号》的关联游戏《RED ASH》和同名动画的众筹活动，光是从游戏名就能让人看到（把空格去掉后成 REDASH，有重启《DASH》之意），这绝对又是一款精神续作。


▲目前《RED ASH》的演示视频截图，能看得出来有着《洛克人 DASH》的影子。

虽然在《神威 9 号》连连延期的影响下，使得游戏制作的众筹差点失败（动画的众筹则达到了标准），好在最后有国内公司“斧子科技”的大力支持，开发才得以开始。本作的主人公是《神威 9 号》里的 Beck，但和《DASH》里的洛克一样，平时身穿红色的衣服，似乎只有出门探险时才会穿上机械装甲（穿上后和《神威 9 号》里的形象几乎一致）。游戏封面的助手妹子和大叔形象分别来源于《DASH》里的萝露和空贼团老大。到目前为止，网上已经传出了一段试玩视频。视频中游戏的玩法和《DASH》完全一致，但还没有公开战斗画面和其它的系统。不过既然本作是由《洛克人 DASH》的制作人稻船敬二接手，相信可以给我们带来一个质量极高的《DASH》精神续作，弥补《DASH3》未能面世的遗憾。




▲《RED ASH》的主人公 Beck 与《DASH》主人公洛克的对比，人物特征相差不大。

结语

虽然说好游戏永远不过时，但这也仅限于单个作品。一个游戏系列如果要发展下去，就必须勇敢地往前踏步，对应当下的情况做出改变。当今的游戏业，不少坚持多年的系列开始因为各种原因停止了新作的开发，审美疲劳和题材用尽是比较常见的情况。在这种情况下，彻底更换游戏题材和设计，在此基础上延续原作的游戏性也许是一条不错的出路，“精神续作”这一词也就此诞生。精神续作的存在，能让一直沿传下来的游戏性得到了更好的发展，也能让那些已经过气的老游戏再度被世人所知。但这之中也不乏延续失败的例子，就像这篇专题里说的《求生档案》一样，因为各种原因导致了最终游戏质量低下的情况也是时有发生的。随着类似例子的逐渐积累，慢慢给“精神续作”一词赋予了贬义的属性。作为玩家，相信大家都不愿看着那些自己喜欢的游戏系列止步于此，更不愿看到披着精神续作外衣的渣作。希望日后出现的精神续作质量能越来越高，既能适应现在的游戏环境，又能很好地延续原系列的精髓，给玩家们更好更快乐的游戏体验。

掌机游戏图鉴



2016 | 4~6月

《掌机王 PLUS》每辑都会以约 3 个月为单位，为读者们介绍该季度发售的掌机游戏。图鉴按照零售版的发售时间排序，信息栏内容以最早上市的版本为准。绿色框内的为 3DS 游戏介绍，蓝色框内的为 PSV 游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍。已推出或即将推出官方中文版的游戏，则会以特殊的图章标出，方便玩家们查阅。

信息栏上列从左到右依次为：发行厂商、游戏类型、发售时间、游戏人数；下列从左到右依次为：对应周边情况、游戏售价、推荐玩家年龄。图鉴不再设置“推荐度”，而是对画面、音乐、系统、耐玩度 4 个方面进行打分，仅供参考。

妖怪三国志 3DS

妖怪三国志

Level-5	SLG	2016 年 4 月 2 日	1 ~ 4 人
无对应周边	4968 日元	全年龄	



本作是由大热门IP《妖怪手表》衍生而出、与“《三国志》系列”合作的产物。玩家熟悉的地缚猫等妖怪被吸入一本不可思议的书中、化身成为武将妖怪，在名为“樱国”的舞台上展开全新的冒险。战斗系统以“走格子”形式展开，接近敌人后除了通常攻击外，还可以发动强大的妖术和必杀技，每次战斗中只能使用一次的秘策更是决定胜负的王牌。随着流程的进行，还会解锁任务和BOSS战供玩家挑战。游戏能与《妖怪手表 破坏者》、《妖怪手表2》进行存档联动，解锁特典武将妖怪。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

布丁狗 圆滚滚大冒险 3DS

ポムポムプリン コロコロ大冒险

Rocket	ACT	2016 年 4 月 7 日	1人
无对应周边	5184 日元	全年龄	



本作是以萌萌的“布丁狗”为主题的弹珠游戏，布丁狗会化身成圆滚滚的小弹珠在弹珠台里四处乱窜，玩家需利用触控操作将其接住并反复弹射出去，只要达成目标分数即可过关。游戏内有很多种极具特色的弹珠台，达成特殊条件还能得到收集品。收集品可以用来装饰布丁狗的房间，也可以用于换取布丁狗主题的相框，利用摄像头给自己拍照。另外完成关卡还能招来同伴，不断地完成关卡，用丰富的收集品把家里装饰得更加华丽，让更多的朋友挤满厅堂，一起享受其乐融融的气氛吧！





画面	■■□□□	系统	■□□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

迪士尼艺术学院 3DS
ディズニーアートアカデミー

Nintendo	ETC	2016年4月7日	1人
无对应周边	3996日元	全年龄	

本作旨在教授玩家迪士尼各知名角色的绘画方法，是一款绘画类的娱乐学习软件。玩家只需按教程选择画材、打草稿、描线、上色、打阴影……即可轻松地画出生动的图画。软件还提供了可随时切换的3个图层，外加专画特殊图案与特效的“魔法笔”，可以随心所欲地达成自己想要的画面效果。而重头戏的角色方面，除了收录了家喻户晓的米奇老鼠系列外，还有新作《冰雪奇缘》里的艾丽莎与雪人等共计80种以上的角色。此外，还可以将画作保存在SD卡或分享到网络上供大家欣赏。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

3DS“《简单》系列”第2弹 密室逃脱档案馆1 3DS
SIMPLEシリーズ for ニンテンドー3DS Vol.2 THE 密室からの脱出アーカイブス1

D3 Publisher	AVG	2016年4月7日	1人
无对应周边	2700日元	全年龄	

本作是“《简单下载》系列”在任天堂e商店配信的几款密室解谜游戏的合集。本篇包含以下五款游戏：高级豪宅篇、南国小岛篇、游戏天国熊当劳的保龄球篇、电视台紧急采访24小时篇、愉快猴子与家庭餐厅篇。玩家要在场景中寻找、分析线索，以便突破密室，其中不少细节需要运用到3DS的硬件机能，能让玩家更充分地体验游戏。正如系列名称一样，本作简单易玩，每次事件都扑朔迷离，意想不到的发展和结局，还有搞笑的对话和剧本总能让玩家开怀大笑。

画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

3DS“《简单》系列”第3弹 密室逃脱档案馆2 3DS
SIMPLEシリーズ for ニンテンドー3DS Vol.3 THE 密室からの脱出アーカイブス2

D3 Publisher	AVG	2016年4月7日	1人
无对应周边	2700日元	全年龄	

本作是“《简单下载》系列”在任天堂e商店配信的几款密室解谜游戏的合集，和第2弹同日发售，包含以下五款游戏：不可治愈的温泉篇、延长必至的卡拉OK篇、博物馆篇、铁道篇、锻炼大脑的健身房篇。玩家要在场景中仔细寻找线索，以求逃出密室。游戏的难度老少皆宜，再加上过程中总是会遇到一些引人发笑的无厘头对话和剧情，不会一直让玩家处于精神紧绷的状态。耗时耗力的探索和诙谐幽默的剧情相互中和，更能让人享受这款游戏的全部乐趣。

画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

兄弟战争 珍贵宝贝 PSV
BROTHERS CONFLICT Precious Baby

Idea Factory	SLG	2016年4月7日	1人
对应PSV TV	7344日元	15岁以上	

“与兄弟相恋”——这个有着禁断味道的宣传语便是本作的主题。女主角因为父亲再婚的关系而突然多出很多兄弟，并与他们一同居住在公寓。原本满是男人居住的空间里突然多出了女主角，这也在兄弟之间掀起波澜，最终对女主角均抱有好感的兄弟们竟然相互视作情敌……本作是PSP版《热情粉》和《闪耀蓝》两作的整合移植版，画质得到提升，并对应触控操作。玩家可以在两个版本之间自由切换，不同版本所能攻略的角色有所区别。从故事风格来说，属于甜蜜度较高的乙女游戏。

画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

骷髅女孩 2nd 再演

スカルガ－ルズ 2nd アンコ－ル

PSV

Arc Syetem Works	FTG	2016年4月14日	1～2人
无对应周边		5184日元	15岁以上



自公布以来多次经历延期的本作终于发售。由欧美制作组Reverge Labs开创的“《骷髅女孩》系列”充满了美式漫画风格，游戏剧情围绕着传说中的宝物“骷髅之心”展开，作为能够实现任何愿望的万能道具，却会以最扭曲的方式达成愿望，给使用者带来不幸，而不知情的少女们依然前仆后继地追寻该物。在Arc的监修下，本作加入了日语字幕和语音，声优方面不乏今井麻美等大牌助阵，《再演》的DLC角色也尽数收录，此外还增加了Arc系格斗游戏常见的练习模式和挑战模式。





画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

海贼王 热血沸腾

ワンピ－ス バ－ニングブラッド

PSV　官方中文

BNEI	ACT	2016年4月21日	1～2人
对应PSV TV		7344日元	12岁以上



本作以《海贼王》顶点战争篇的故事为背景、收录可操作角色多达40人以上，玩家除了可以游玩四个故事篇章，从不同人物的角度欣赏精彩的原作剧情外，还能接下各种悬赏令任务赢取丰富奖励。在对战中，玩家可设置辅助角色为战斗角色施加各种有利Buff，也可使出友情技能来衔接角色招式与替换角色。蓄满燃烧计量表时，角色能进入突破极限的状态，大幅提升能力并能使出超必杀技。游戏中的招式皆有语音，根据不同人物的对战场景开场白也有所不同，细节上处处体现原作设定。





画面 ●●●●○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

雷子 绀碧之章

雷子－绀碧の章－

3DS/PSV

Klon	SLG	2016年4月21日	1人
对应PSV TV		6264日元	17岁以上



相比前作的三国时代，本作将时间往前追溯了约600年，以春秋时代的中国为舞台。剧本分为吴、越两条对立的路线，吴国路线展现伍子胥的复仇之旅，越国则是以越王允常镇压叛乱为故事起点。春秋史上的知名角色只有少数人“娘化”变成美少女。游戏的玩法沿袭前作——在战场上操作我方单位击破敌人。固有单位没有等级的概念，而玩家自身的等级提升后，固有单位的士兵数和武力也会提升，从而影响攻击力。除了武将特技外，部分角色还能发动必杀技，从而一举扭转战局。





画面 ●●○○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

冷然之天秤 帝都幻惑绮谭

ニル・アドミラリの天秤 帝都幻惑绮谭

PSV

Idea Factory	AVG	2016年4月21日	1人
对应PSV TV		6804日元	17岁以上



本作以假想的大正时代为舞台，女主角为了保护没落的久世家族而决意与不知名的男人结婚。但就在这段时间里，她的弟弟因获得了一本古老的书籍而试图自焚。为此感到混乱的女主角面前出现了一个名为“帝国图书情报资产管理局”的组织，她从该组织得知了书的情报，并因这件事觉醒了特殊能力，开始为寻找真相而行动。本作的关键词是“嫉妒”、“憎恶”、“侮蔑”、“怜悯”和“爱”，由于时代背景的影响，故事风格较为沉重，在爱情表现方面的尺度也较大。





画面 ●●●●○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●○○

众神的恶作剧 无限

PSV

神々の悪戏 InFinite

Broccoli	AVG	2016年4月21日	1人
对应PSV TV	6264日元	17岁以上	

迎来高中生活最后一次春假的女主角草薙结衣无意中在家里发现了一把名为“天丛云”的剑，拿起剑的她被光芒包围，再次醒来时已处于一个陌生的场所。此处为希腊神话的主神·宙斯所创造的“众神学园”，作为人类代表而被召唤来的女主角被赋予教导这里的神“何为人类、何为爱”的使命，于是她只得在学园里与个性丰富的神明们一同生活。相较前作，本作新增了攻略对象，总计拥有12名可攻略角色。此外除加强了猜谜小游戏外，还新增了一个可以欣赏Q版形象的箱庭模式。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

子弹少女2

PSV

バレットガールズ2

D3 Publisher	ACT	2016年4月21日	1人
对应PSV TV	7344日元	17岁以上	

本作是动作射击游戏《子弹少女》的续作，主旨依然是可爱的女孩子们一边玩枪战一边奉送福利。相较前作，2代不仅增加了新人物、动作要素与任务数量，其战斗系统也得到了强化。枪械的数量增加、并加入了回避射击以及紧急回避等新动作，开枪的后坐力表现也有所增强。人物固有技能让每个角色的特色更为明显，让玩家在选人方面有更多的选择。当然，本作的“绅士”要素也继续强化，“寻问特训”的玩法增加到三种，道具种类也相当丰富，还追加了服装破坏要素。

画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

萝泽与黄昏的古城

官方中文

PSV

ロゼと黄昏の古城

日本一software	ACT	2016年4月26日	1人
对应PSV TV	4290日元	15岁以上	

由日本一出品的又一款萌系画风动作解谜游戏，相比《萤火虫日记》，本作的综合素质大幅提升，恶意设计也大大收敛。玩家可切换操作能力不同的小女孩萝泽与石巨人，通力合作解开遍布古城的机关与谜题。萝泽的血之力能够让失去色彩与时间的事物变红并继续活动，当她将血回收，时间就会再次停止；石巨人拥有怪力，可以搬运并投掷红色的事物，还能抱着萝泽通过危险的机关。除了精致的谜题外，玩家还可以通过吸收血液得知萝泽过去的记忆，一步步探索古城的秘密。

画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

妙语

PSV

パンチライン

5pb.	AVG	2016年4月28日	1人
对应PSV TV	8424日元	17岁以上	

由同名动漫改编而来的游戏，不过由于原作最初是作为原创游戏进行企划，因此也可以说是“回归原点”的作品。主人公是一名看见女生小裤裤就会流鼻血的纯情少年（♀），因陷入巴士劫持事件而觉醒了灵魂脱离的能力，并在同时背负上了“看见女生小裤裤就会引发人类灭亡”这一悲剧般的命运。游戏的剧情与动画展开几乎完全一样，结局也只有一种，不过与动画版的结局有所不同。游戏部分主要是操作主人公的灵体潜入女孩子的房间，以恶作剧惊吓对方，来提升自己的灵力以推动剧情发展。

画面 ■■■■□ 系统 ■□□□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■□□□□

实况力量职业棒球 2016

PSV

实况パワフルプロ野球 2016

Konami	SPG	2016年4月28日	1～2人
对应PSV TV		7538日元	全年龄

人气棒球游戏“《实况棒球》系列”的2016年版本。本作加入了新的“实况棒球嘉年华”模式，在该模式中历代19部作品的主要角色齐聚一堂，玩家可将他们组成队伍进行对战或协力比赛，比赛以淘汰赛的方式进行，获胜后敌方角色也会加入，使队伍越来越强。作为系列代名词的“成功模式”也得到了强化，这次的剧本分成3个，各剧本不仅登场的角色、故事和事件不一样，就连系统以及比赛的形式也有所不同。除此之外，游戏还加入了可让玩家自己制作球种的“新球种开发”要素。

画面	●●●●○	系统	●●●●○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●●●

星之卡比 机械行星

3DS

星のカービィ ロボボプラネット

Nintendo	ACT	2016年4月28日	1～4人
对应邂逅通信/amiibo		5076日元	全年龄

本作是“《星之卡比》系列”在3DS上的第二作，经历前作的2D+3D的大变革玩法后，又加入了独有的机器人元素。攻关时依旧有表里两版的路线，解谜非常依靠两版之间的机关配合。机器人和卡比一样也能变化成多种形态，很多地方只能用机器人解谜通过，而且乘上机器人后音乐也会切换成机器人专属BGM，还有贴纸收集要素，可以给机器人DIY。本作除了本篇流程外还附带两款小游戏，玩腻本篇的玩家可以去换换口味，还能和好友联机游玩这两个小游戏。

画面	●●●●○	系统	●●●●○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

夜行侦探 R

PSV

EVE burst error R

El Dia	AVG	2016年4月28日	1人
对应PSV TV		7344日元	17岁以上

原本为PC上的18禁作品，一直作为文字冒险游戏最高峰存在的本作，经历PS2、PSP的移植后，终于又来到了PSV平台。本作采用了双主人公多视角系统，玩家要分别扮演私家侦探天城小次郎和政府天才特工法条真里奈，从两个不同的事件参与故事，最终在命运的引导下双星交汇。PSV版新增了原作画师田岛直全新绘制的CG，并且新增了包含路线提示、切换提示在内的辅助功能，保证玩家能够顺利进行游戏。以剧情制胜为最大卖点的本作，值得喜欢文字AVG的玩家体验。

画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●○○○	耐玩度	●●○○○

崩坏世界 鸟笼的莫扎特

PSV

ピリオドキューブ ～鳥籠のアマデウス～

Idea Factory	AVG	2016年5月19日	1人
对应PSV TV		6804日元	15岁以上

为了获取失踪兄长的线索，女主角与青梅竹马橘紘也一同开始游玩网络游戏“阿鲁凯迪亚”。但在被强光包围而失去意识后，再次苏醒时她发现自己身处游戏中的幻想世界。必须通关游戏才能离开这个逐渐崩坏的危险世界，而持有通关游戏的关键——“神剑”的女主角却被不明人士盯上……作为乙女游戏中比较少采取的网游题材，本作不仅在人物界面上以RPG常见的状态界面的风格呈现，在故事发生特定战斗时还会出现“战斗选项”，根据战斗选项会使故事展开有所改变。

画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

我的英雄学院 全面开战 【3DS】

仆のヒーローアカデミア バトル・フォー・オール

BNE	ACT	2016年5月19日	1～2人
对应分享游戏	6156日元	12岁以上	



本作改编自同名动漫，原作中的人气角色均有登场。游戏的主要玩法是动作对战，除了主要角色外还能选两名角色辅助。每个人除了有普通攻击、必杀技和超必杀技外，还有需要消耗全满的英雄槽才能使出的“Plus Ultra”技，该技能非常有特色，不同的角色使用时，需要在下屏进行的操作方式和画面各不相同。辅助角色的能力也是多种多样，在适当的时候使用能为自己营造有利局面。另外获得的点数可用于强化角色的能力，让玩家可以随心所欲地培养自己喜欢的角色。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

喧哗番长 少女 【PSV】

喧嘩番長 乙女

Spike Chunsoft	AVG	2016年5月19日	1人
对应PSV TV	6458日元	12岁以上	



从著名的“《喧哗番长》系列”衍生而来的乙女向恋爱文字游戏。游戏中不光以单纯的对话与选项来攻略角色，还增加了“以拳头表达爱意”这一别出心裁的设计。故事的女主角自小在孤儿院长大，后因双胞胎哥哥——黑道继承人鬼岛光的请求而女扮男装进入一所遍布不良少年的高中，在喧闹的校园生活之余与各大帅哥加深了解。在共通剧情之后会进入角色路线，而后进一步分支出爱情与友情路线，剧本同时具备了时下流行的萌、燃与搞笑要素，英姿飒爽的男装女主也是一大看点。





画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

SA7 【PSV】

SA7 - Silent Ability Seven -

Future Tech Lab	AVG	2016年5月26日	1人
对应PSV TV	6264日元	15岁以上	



女主角在放学回家的途中被迷之集团诱拐，袭击她的犯人是在世界各地暗中活跃的犯罪组织“unknown”。由于女主角的双亲身为研究者而享有盛名，该组织的目的似乎正是为了夺取其父母的研究结果。救出女主角的则是持有特殊能力的6名男性，最后与被称为“ARK”的他们一同行动的女主角又会发生什么故事？本作的攻略要点是“Divide Flick”系统，通过划动触摸来选择选项左右的角色使故事展开产生变化，从而进入不同的攻略角色路线。本作同时也存在充满紧张感的限时选项。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

经典迷宫 战国 【PSV】

クラシックダンジョン 战国

日本一Software	ACT	2016年5月26日	1～4人
对应PSV TV	5184日元	全年龄	



本作是一款采用复古像素画面风格的迷宫游戏，故事发生在群雄割据的日本战国时代迎来终焉之时。游戏中的迷宫以战国时代的经典战场、城池为舞台，解放留恋于世的魂魄后可以增加同伴，包括幸村、兰丸、政宗、茶茶等历史角色都能加入队伍，总数达到50人。玩家的目的是不断育成并强化角色，从而挑战更深的迷宫区域，各种大型怪物和陷阱则会成为阻挡在前进路上的障碍。游戏支持4人联机协力或展开对战，而且还能利用素材作成《闪之轨迹Ⅱ》、《伊苏Ⅷ》等作品的联动角色。





画面	■■□□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

镜界的白雪 PSV

镜界の白雪

Idea Factory	AVG	2016年5月26日	1人
对应PSV TV	6804日元	15岁以上	



一款画风奇特的乙女文字游戏，以特殊的美术风格向玩家展示了两个截然不同的世界。故事中的女主角未白在参加“世界镜展”当晚吃下石榴后陷入昏睡，醒来后手中莫名多出一面镜子，并有谜之声音嘱咐她去拯救命运之人。当未白再度与展会上相遇的八名男子重逢时，她被拉进奇妙的“镜界”之中，目所能及的一切都展现出与现实南辕北辙的疯狂面貌，并统一将她称为“白雪”……角色言行上的强烈反差是本作最大看点，而游戏特有的“罪与罚”特殊选项还会影响故事的结局。





画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

三极姬4 天华缭乱 天命之恋绘卷 PSV

三极姬4 天华缭乱 天命の恋绘卷

SystemSoft Alpha	SLG	2016年5月26日	1人
无对应周边	7020日元	17岁以上	



以三国为题材、众多萌妹齐聚一堂的“《三极姬》系列”最新作。游戏讲述拥有“预知梦”能力的主人公晓人看见了毁灭的未来，为找寻自己生存的意义而毅然加入了黄巾党的故事。本作收录了蜀、吴、魏三势力的8条不同路线以及隐藏结局，登场角色多达61名，玩家需通过下达指令来管理统治地区，还能建设设施、加固城墙、利用资金募集美少女武将来增强自己的实力，与战国群豪角逐天下。此外，PSV版还在CG鉴赏中增加了触摸功能，CG里的女角色会对触摸动作做出回应。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 PSV

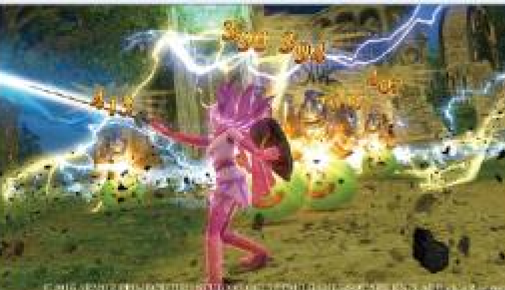
官方中文

ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の终わり

Square Enix	A·RPG	2016年5月27日	1~4人
对应交叉存档/PSV TV	7344日元	12岁以上	



系列30周年纪念作之一，被玩家称为“DQ无双”的正统续作。2代的世界观和原创主角焕然一新，来自《DQⅣ》的特鲁尼克和密涅娅、《DQⅥ》的哈桑、《DQⅦ》的玛丽贝尔和伽波、《DQⅧ》的库库鲁都是首次参战。系统方面加入了转职要素，主人公可以通过转职习得不同技能、装备更丰富的武器以应对不同的战局；反复使用武器能积累熟练度，从而习得咒文、特技或特效；支持4人跨机种联机协力挑战“时空迷宫”，且前作的所有角色都能使用。游戏发售后还通过免费DLC的形式陆续追加新内容。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■

大正×对称爱丽丝 多合一 PSV

大正×対称アリス all in one

Prototype	AVG	2016年6月2日	1人
对应PSV TV	7020日元	15岁以上	



本作是2015年发售在PC平台上的同名乙女游戏的“多合一”版本，该系列共有4作，PSV版直接将所有作品合为一作。游戏主题为“异色童话”，大量童话传说中的角色都出现在同一个世界“镜之国”中。其中最大的特点则是各大童话传说中的主角“辛德瑞拉”、“小红帽”、“白雪公主”、“爱丽丝”等人均性转为男性，成为可攻略角色。总计7名可攻略角色的故事都是完全独立的，内容厚道。而针对PSV这一掌机平台，还追加了颜色调整、触摸屏操作与对应PSV TV等全新机能。





画面	■■■■□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

模拟农场 16 口袋农园 3

PSV

Farming Simulator 16 －ポケット农园 3－

Intergrow	SLG	2016 年 6 月 9 日	1 人
对应 PSV TV	6264 日元	全年龄	

本作是在欧美有着很高人气的农场模拟经营游戏“《模拟农场》系列”最新作。游戏以大农园为舞台，玩家作为农场主，操作农机进行作物耕种和收获，以提高农园的收益。系列的特色之一就是对真实性的追求，耕耘机、收割机等农机都是获得现实制造商许可才登场的实际存在车辆，此外游戏的细节也做得非常到位，像是农机在耕种时会沾上的泥等。除了农业外，前作追加的林业也保留了下来，并且还加入了马铃薯和甜菜等新作物以及能对羊进行畜牧，玩家能体验更加丰富的农场经营。

画 面 / 系 统 / 音 乐 / 耐玩度

逆转裁判 6

3DS

逆转裁判 6

Capcom	AVG	2016 年 6 月 9 日	1 人
无对应周边	6458 日元	12 岁以上	

“《逆转裁判》系列”最新作，由成步堂龙一与王泥喜法介这两位主角在不同的国度掀起逆转的巨浪，从登场角色来看简直可以说是全明星阵容，不但有充满魅力的新角色，绫里真宵等高人气角色也再度回归。游戏结构基本与过去一致，以“侦探”与“法庭”两大部分构成，过去的系统几乎全部复出，包括科学搜查、看破、心理枷锁、心灵探测等，而新系统则有重现被害者死前数秒五感的“灵媒幻象”与比对两段映像找出不同的“映像比对”，在集系列之大成的基础上继续改良与突破。

画 面 / 系 统 / 音 乐 / 耐玩度

薄樱鬼 真改 华之章

PSV

薄樱鬼 真改 华ノ章

Idea Factory	AVG	2016 年 6 月 16 日	1 人
对应 PSV TV	6804 日元	15 岁以上	

《真改》是“《薄樱鬼》系列”初代的重制版。故事在原作的基础上，引入了资料片《随想录》、前日谈《黎明录》等内容重新构筑，剧本、角色都着以相当的笔墨进行大幅扩充，因此剧情也分成《风之章》和《华之章》以上下两部的形式发售。以往极具人气的山南敬助等3名副角色追加了个别路线，还有坂本龙马等3名全新的可攻略角色。本作在系统方面与《风之章》基本一致，PSV版特有吸血系统，可以在攻略对象有吸血冲动时选择让其吸血或是给药、忍耐等，影响对方的罗刹度和剧情走向。

画 面 / 系 统 / 音 乐 / 耐玩度

方根书简

官方中文 PSV

√Letter ルートレター

角川 Games	AVG	2016 年 6 月 16 日	1 人
对应 PSV TV	5184 日元	15 岁以上	

本作是全新企划“角川游戏悬疑系列”的首款作品，以日本的岛根县为舞台，玩家要扮演女主人公文野亚弥的笔友，通过一封15年前的来信，找到当年作出“杀人”表白的文野亚弥，查清事件的真相。文野亚弥是游戏的影之主人公，她不会出现在玩家面前，其形象完全取决于她与主人公在信件中的互动内容，玩家的选择会决定她的经历，同时改变故事的走向。玩家亦要通过调查探索，寻访知道当年真实情况的7名文野亚弥的同学，来逐步揭开真相。游戏设置有多结局，供玩家反复游玩。

画 面 / 系 统 / 音 乐 / 耐玩度

高圆寺女子足球 3 恋爱 11 人 近在咫尺的天堂 3DS

高圆寺女子サッカー-3 ～恋するイレブン いつかはヘブン～

Starfish SD	AVG	2016 年 6 月 16 日	1 人
无对应周边		6264 日元	17 岁以上



本作是一款以女子足球部为背景的恋爱冒险游戏，身为高圆寺女子学园新人教师的主人公青山春之丞，为了解决足球部的废部危机担任起了顾问。在任期内青山需要解决部员们的烦恼，并带领足球部以全国大赛优胜为目标前进。游戏中玩家要以青山的视角和女队员们进行交流，除了有全国大赛优胜的主章节外，流程中还有和喜欢的队员独处的时段，可提升好感度。事件都为月结制，从4月到第二年1月内每月都会有不同的事件，并且事件在当月就完结，节奏良好，不会拖沓导致玩家有疲劳感。





画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

太鼓之达人 神秘冒险 3DS

太鼓の达人ドコドン！ミステリーアドベンチャー

BNEI	MUG	2016 年 6 月 16 日	1～4 人
对应邂逅通信 / 分享游戏		5184 日元	全年龄



以太鼓为主题的音乐游戏"《太鼓之达人》系列"最新作。这次冒险模式的主题为神秘冒险，玩家要操作咚酱和它的伙伴前往希腊、复活岛、南极大陆等充满谜团的地区，去探索当地的神秘；战斗方面支持最多8人的队伍，能享受敌我最多16人的战斗。收录的歌曲除了系列的定番曲外，还有2015～2016年的新热门曲目，总数在70首以上，并且发售后还以每月1首的频率进行免费的新曲配信，而如果想玩以前版本中的曲目，则可以购买曲包。游戏支持分享游戏功能，只要1张卡带就可4人同乐。



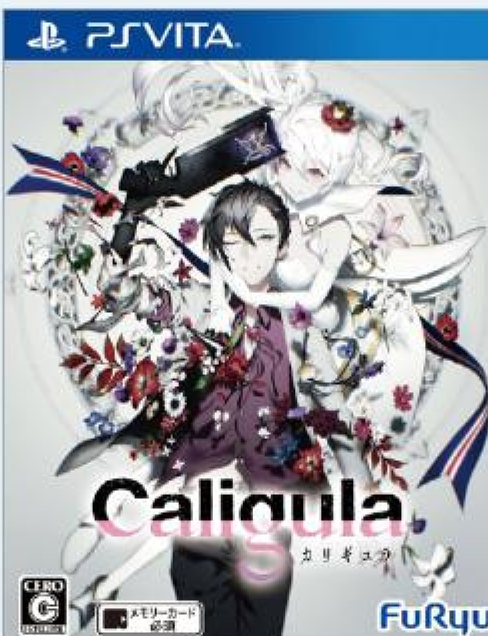


画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■□

卡里古拉 PSV

Caligula－カリギュラ－

FuRyu	RPG	2016 年 6 月 23 日	1 人
对应 PSV TV		6458 日元	15 岁以上



本作是一款带有些许黑暗风格的校园系RPG，故事讲述主人公一行人在虚拟的理想世界中结成社团"归宅部"，寻求回归现实的方法。校园内的学生多达500人以上，玩家可通过交流提升他们的好感度，解决他们的烦恼任务以习得新技能。本作的战斗强调角色连招，玩家可以预测敌我双方的行动，而这些预测都显示在画面中，以便玩家思考角色行动、制定战术。此外，装备"烙印"分三大类，数量超过100种，并且具有个体差，同名的"烙印"拥有的技能与能力值都有所不同。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

路弗兰的地下迷宫与魔女旅团 PSV

ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅団

日本一 Software	RPG	2016 年 6 月 23 日	1 人
对应 PSV TV		6458 日元	15 岁以上



本作讲述了黄昏的魔女多罗尼娅带着弟子来到边境之街"路弗兰市"，为解开此地无人敢涉足的地下迷宫之谜而展开冒险的故事。游戏类型为第一人称迷宫RPG，玩家通过制造人偶兵来编成魔女旅团探索迷宫，人偶兵职业具有各种特性，不同的职业搭配能使队伍获得不同的属性，此外，结成不同的阵型还能发挥特殊的战场效果。在战斗中，人偶兵可使用效果强大的特殊技"多纳姆"，习得强力的多纳姆技、充分利用提升对敌伤害的"共振"与"暴击"系统是取胜的关键。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

牧场物语 3个村庄的重要伙伴们 3DS

牧场物语 3つの里の大切な友だち

Marvelous	SLG	2016年6月23日	1～4人
对应邂逅通信	5378日元	全年龄	

以牧场生活为主题的“《牧场物语》系列”最新作，本作的主人公是一个梦想着成为牧场主的少年，为了实现这个梦想，他来到了身为牧场主的叔父身边，学习起了牧场的打理。除了日常的畜牧和务农等牧场生活外，和不同的角色交流也是系列的一大乐趣所在，部分角色还可通过提升好感度的方式，与主角喜结连理。本作中交流的范围有3个村庄，分别是有着美国西部风情的西城、充满和风情怀的露草村以及南国风光四溢的璐璐可可村，在交流的同时还可体验到每个村庄不同的人文文化。

画面 音乐 系统 耐玩度

无法超越的红之花 恋爱由月所指引 PSV

越えざるは紅い花～恋は月に导かれる～

HuneX	AVG	2016年6月23日	1人
对应PSV TV	4752日元	17岁以上	

《无法超越的红之花》是2012年登陆PC平台的乙女游戏，故事发生在充满异国风情的架空世界，游戏后来于2014年强化移植到PSP。本作在PSP版的基础上，对人气投票获得第一名的角色追加了全新的事件，当然也收录有新CG和语音。新增的“小说模式”收录了松竹梅撰写的3本新小说，共计收录13本短篇小说，展现结局后的甜蜜故事。过去公开的有声广播剧“爱月之人”和“黑暗中的乐园”也收录其中。此外更搭载语音保存功能，玩家可以保存500句语音，用在迷你游戏“闹钟模式”中。

画面 音乐 系统 耐玩度

乐高星球大战 原力觉醒 3DS/PSV

LEGO Star Wars: The Force Awakens

Warner Bro. Games	ACT	预定2016年6月28日	1人
对应PSV TV	29.99美元	10岁以上	

“《乐高》系列”从2005年推出首款《星战》游戏以来，已经走过了11个年头，如今又为玩家们带来了全新的作品，剧情以电影《原力觉醒》为基础。本作与卢卡斯影业展开紧密合作，除了以乐高玩具独有的方式呈现出影迷熟悉的世界外，还有全新的原创故事与冒险等待玩家的挑战，剧情发生在电影版之前，并与原作紧密相关。游戏中收录了丰富的经典角色，包括汉·索罗、雷伊等新老人物皆可操作，此外还有丰富的载具和场景。加强后的建造系统要求玩家从各种建造选项中进行取舍，从而解开谜题或是拓展乐趣。

画面 音乐 系统 耐玩度

零之脱出 刻之困境 3DS/PSV

ZERO ESCAPE 刻のジレンマ

Spike Chunsoft	AVG	预定2016年6月30日	1人
无对应周边	6264日元	17岁以上	

本作是掌机平台解谜逃脱型作品“《极限脱出》系列”的最新作，加入了初代《9小时9个人9道门》的主人公淳平和茜，以及前作《善人死亡》的主人公西格玛和法伊等角色，再次上演极限的逃脱剧。玩家要在被封闭的环境中探索，解谜并找出逃脱的方法。而且因为剧情设定，每个角色苏醒90分钟后必定陷入4个半小时的沉睡，醒来后还会失去之前苏醒时的记忆，让谜题设计和解谜方式又有了新的发展空间。被囚禁的9人，得知至少要牺牲6人才能完成逃脱游戏时，他们会怎样抉择?

画面 音乐 系统 耐玩度

掌门人

主持 马修&果汁&昴星团
插画/四格 西瓜树

高考日已过，相信不少孩子都已经开始大乐特乐了，掌机王全体小编也在这里祝各位刚考完高考的读者学业有成，能考上自己理想的大学，可以快快乐乐地享受这两个多月的暑假。在暑假娱乐之余，也可以打开电脑，用邮件跟小编们分享一下自己的愉快暑假，或者是其他的一些生活趣事，说不定还能得到小编们的回复哦。好了，就让我们开始本期的掌门人吧。



久别重见

表示看到394的《游戏机实用技术》，最感动的是，终于又见到了《掌机王SP》的小编们！（尤其是见到马修！超感动！）由于地区原因，我们这里惟一的游戏杂志就是《UCG》，3、4年前，我一直买的《掌机王SP》就不进货了，当时特别伤心，现在又能看到几个熟悉的身影，感到十分欣慰。

常州 黑猫S

苍穹 个人以前就经常去《UCG》客串写攻略，不过小编寄语确实要比一个简单的“文”更有存在感。

昴星团 既然书摊没有，那可以试着网购买书，淘宝官店都是下单即发，又快又好。

白菜 当年《掌机王SP》由于种种原因无法到达部分地区销售，也是一众编辑心里的遗憾。不过如今官方网购已经开通，电子书APP也已经上架，大家再也不用担心这个问题了。

残酷的现实

我自从入了游戏坑后一直以来只有一个想法：“我得去打工了”。除了游戏之外，PSV、PS4和3DS都是我靠自己攒起每个月600零花钱买的，钱包君一直都是空空的……

上海 UltimaRegenesis



白菜 骚年我很欣赏你这种自食其力的精神。而且一款好游戏也是值得慢慢品味的。

三味线 老夫当年念大学时也是神一样的打工战士，直到后来膝盖中了一箭……其实是太忙，很难兼顾游戏、学业与社团等方面。

三遍还不够

小编们有哪款游戏是重复玩过三遍以上的呢?

南宁 李仕政

昂星团 自己电脑里的老游戏几乎每作都玩了不下五六遍，总之就是换了系统或重装后的强迫症，总觉得要有个完美存档在才安心。

苍穹 迄今为止大部分《生化》作品至少都是3遍以上，老式A·AVG型的几乎每年都要温习。至于以前FC的《吞食天地》、《三国志Ⅱ 霸王的大陆》、《重装机兵》等游戏，更是不知道通了多少遍……

三味线 玩过三遍以上的游戏还真不算少，不过要说次数最多的，应该是当年GBA上的《换装迷宫2》吧。

果汁 确实不少，尤其是老游戏。话说《空之轨迹》系列我应该也玩了4遍左右……现在回想起来，当年怎么那么有空……

古林 个人不太喜欢多次玩同一个游戏，不过惟一有个例外就是《空之轨迹FC》吧，虽然不是说最喜欢这个游戏，但里面温馨轻松的剧情还是值得回味几遍的。

白菜 格斗游（被一巴掌拍飞）……以最近来说，就是PS3上的《无尽传说》吧，因为很久以前的一次存档拷贝出错，导致这款至少要二周目的游戏，被我开始玩三周目了……

求安慰

在写这辑读者调查时，已得知这个月的月底我准备失业了，要离开工作了整整一年的单位了；虽然我自己工作已十分努力的，但因但为经营不善，迫于离开；如许冠杰饰演的某部电影里的对话——有时候不是努力就能解决事情的，你看新界的“牛”！它们很努力，但盼早未得晚。现在很心酸……

梧州 迅星

白菜 塞翁失马焉知非福，调整心态准备迎接之后的日子吧。多年以后，这只是你人生中一段小小的插曲罢了。

三味线 这一年拿到的经验值都是你的！提升的等级将助你找到更好的未来！

古林 人生肯定是有许多挫折的，但再怎么痛也千万要撑住，不要认命。以后肯定会有新发展，摸摸=3=。

着急

怎么看往期的UCG直播？网络上都搜不到！！！游戏时光里也找不到！！！这样就见识不了所谓的“双子污女”了！！！绝望！

苏州 血祭狂歌

果汁 有些东西，还是不知道、不见识为好。（紧张）

苍穹 往期的直播节目其实都有备份录像，只是古林同学觉得自己直播时太污，不好意思让视频组的同事上传（手动斜眼）。

白菜 能听现场相声的我真是很爽。

三味线 看来这位朋友对污力一无所知。

古林 ……我有很多话想说，但又怕多说多错。所以我还是默默地看着楼上吧，感受到我怨念和纯洁的眼神儿了吗?

昂星团 虽然你有自制，但似乎已经说过很多不得了的东西了……

生化病毒

众编制作《生化20年典藏》期间

肠胃炎啦!!!

咳 咳 咳 咳咳 咳 咳 咳 咳 咳

咳大嗽啦!!!

一定是生化病毒的原因~

加班 加班 加班 加班 加班

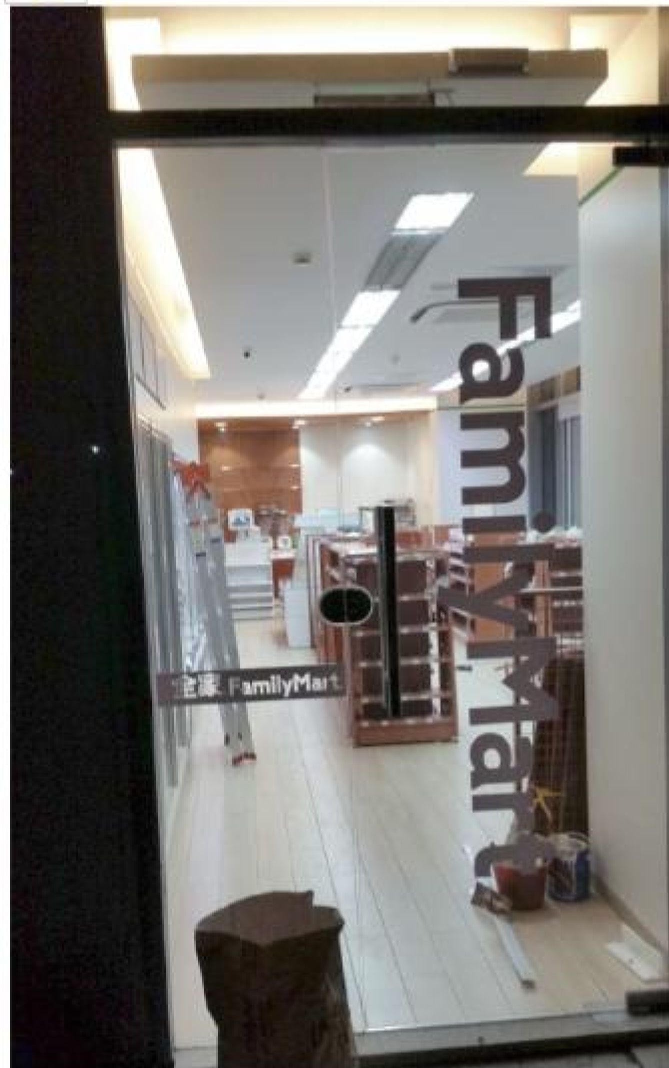
微生活

1 “全家”开张

（距离公司只有几步路的全家便利店即将迎来开业，众编十分紧张）



楼下全家在入货了。





爽到啊！



弹冠相庆（高兴得乱用成语）。

（两天后）



全家似乎开了要看看不？

（然而并没有开。）

（三天后）



大大们，求问全家开了吗！



昨天经过还没。







上次不是说要开了吗？



货物倒是摆得七七八八了。



每天更新全家动态，也是很拼。



没有全家吃我要死了！

（一周后的早上）



开了。



头顶青天的日子到了！



垂死病中惊坐起。



UCG那边也在讨论了啊，我看中午整个公司都要过去了。



早上过去买早餐，顺便把午饭也买了。



（灵光一闪）这招好像不错，等下就去买好了。

（结果是中午过去全家果然变成公司大集合，开始了便当争夺战）

2 生化病毒后续

（《生化20年典藏》制作期间，掀起了一场患病风波）

（果汁从5月初开始突发胃病，尽管她没有参与生化专辑）。

（古林在生化专辑截稿前夕不断咳嗽。）

（苍穹在截稿前一天腰疼，嘴里不停念叨“痒，好吃。”）



我猜有生化病毒在编辑部蔓延。



（恐怖的《生化20年典藏》终于结束后……）



（说直播的事）到月底除了《DQ无双》，其他时间都是《生化》的，不要抢哼哼哈哈哈哈哈哈——



唉，看大家病都要好了，你又开始播《生化》。



我突然一阵头晕，怕是又中病毒了。



请你吃绿草+蓝草。



超越了T和G，最强的生化病毒。

（《生化》直播周顺利度过，没有一个人出事，真是可喜可贺！）

掌门话题 小编们自己看《掌机王》首先会看哪个栏目呢？

（提供者 杭州 番茄）



自然是编看编享啦，在读者时期也是到手后立马翻开看众编的八卦，哪怕现在在一起工作了也是如此，毕竟生活上的事情不一定能凑一块儿。还有他们的极力推荐，看着也是很爽哒。



先翻开掌门人看看Q版四格吧（改不了喜欢看漫画的习性）。



那肯定是“编看编享”啦。别说读者了，我自己每次绞尽脑汁把自己的部分写出来后，也会第一时间到共享里看看有没有其他大大的可以偷窥……改版后更是融合了“小编寄语”的内容，应该是了解本书编辑最方便的栏目了。



读者时代的话一般都是先看看小编寄语和掌门人，了解这一段时间以来编辑和读者们又发生了哪些趣事。到编辑部工作后，交厂校对蓝纸时习惯从后往前翻，用与平时不一样的阅读习惯反倒更容易发现错误。



作为编辑，首先会大致翻一下看看有没有印刷错误或印刷质量不过关的地方，然后向上级反映，争取下次别出现同样问题。作为读者，大概首先会看“掌门人”（笑）。因为里面的四格或表情插画经常被用在内部群交流之中。顺便一说，最常看的栏目是“掌机发售表”和“掌机游戏图鉴”，真是好用啊！



一般先看“黄金眼”，毕竟想玩的游戏较多，每个都买绝对要吃土，因此要在有限的资金内挑到好游戏，自然就得看看评价了。要说本人最喜欢的栏目，应该是“专题企划”和“掌门人”吧，不过本人是“好吃的东西留最后”主义者，这两个栏目常常留最后看（笑）。



对于我这种有懒人癌的人来说，一般都是先翻掌机情报站这类资讯栏目，了解最近的业界消息。



我拿到书后都是先看自己写的或负责的内容，首先是抱着欣赏的心情去看看自己的作品印刷在书上的效果，然后也看看有哪些不足。

《掌机王PLUS》Vol.1调查问题Part 1：改版后的《掌机王PLUS》有什么做得不足的地方？

虽然改版了，但还是熟悉的味道。不足的地方我楞是找不出来（因为我不是专业的），字依然那么小算么……还有上市时间什么时候……不过优点倒是很多的，封面设计还有图片都不错，看一眼就被萌到了，变大本了阅读起来很爽很方便，想看什么一下子就能看到。赠品我很喜欢吾王啊吾王O（∩_∩）O

湛江 野生木樨


昂星团 多谢这位读者的支持，这次的字体也应大众的要求做出了更改呢。

页面大了看着挺爽，但有些部分似乎只是强行拉大撑版面，希望能改善。

雷州 Mugen


昂星团 多谢这位读者的建议，我们会持续改善的。

首先是不足之处吧……貌似没什么特别不好的地方。季刊化可以接受，不用纸质回函是个好决定，特稿的栏目写的很好，各种游戏相关攻略与信息也很全面，可以看出小编对这方面是很认真的。但我想提一个小建议，我是去年12月份生日时入的PSV2000和N3DS，所以关于机子的操作（PSN什么的、帐号转区什么的、购买数字版游戏什么的）掌握的不是很好，我有些同学也想入坑但苦于智商太低（我绝对不是在黑），希望有面向新手的关于掌机与其周边的介绍。

上海 UltimaRegenesis


昂星团 这是要市场动态专栏复活的节奏？！

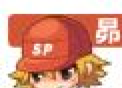
有些地方图太大，某些地方字又特别小，看着不舒服。

汕头 邱宇


昂星团 多谢建议，这次就有做出相应的调整啦。

希望能多一点四格啊！

重庆 紫甘蓝


昂星团 其实编辑部的各位也很喜欢四格呢。

变成季刊后使得一些栏目变得鸡肋，弃之可惜，吃之无味，攻略的存在感变低；作个比方，栏目"掌机情报站"和贵刊的攻略，先排除网络对纸媒的冲击抛开不说，季刊出的情报变少，攻略更是几番辛苦等了不少日子才登上《掌机王PLUS》，那读者的新鲜度和攻略的渴望就更低了，贵刊的兄弟刊《游戏机实用实用技术》为半月一刊，而且时不时还有3DS和PSV等主流主机的专业志，读者选择多了，那《掌机王PLUS》的存在感是否低了？而"掌机销量榜"的地位也显得怪了，三个月才弄一个，纵观全年后感觉参考性更低。


昂星团 攻略的选择上我们会尽量与UCG区别开来，并且以完整、详细的完全攻略为目标，虽然没法抢快，但相信参考和收藏价值更高，还请这位读者理解。

梧州 黄希贤

现在变成了季刊，感觉很多攻略都过时了，在网上也能查到，可以去掉换些写游戏文化或者设定的专题。

北京 芋头


昂星团 多谢建议，文化类专题也是我们努力的一个目标。

微生活

3 守望先锋现任成员

（在热门游戏《守望先锋》正式开服后，掌机王部门却仅有一个人成为了英雄……）

事件一：

某天上班，因为调休的原因人数不多。



人好少。



也才2人不在。



（突然）龙神の剑を食らえ！

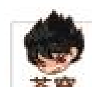


（惊吓）嘴里喊着台词，果汁大大就对着前面两个空座位挥起了长刀！

事件二：



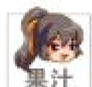
编看编享还有一些人没交出来，赶紧写。



编看编享写完了，想不出寄语。这样吧，你快送我200块钱，让我写到寄语里感谢一下。

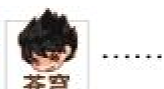


不如你送我200块钱，我帮你写寄语。



（光速插嘴）送一个守望先锋，寄语就多了，还省2块钱！

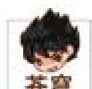




……

事件三：

苍穹与古林直播生化的时候，果汁乱入，嘴里不断念叨各个英雄的大招台词。

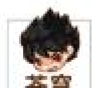


（怒）你收敛点！

（尽管每天都在安利，掌机王里的英雄现在也还只有一人）

4 机智的苍穹

接着之前的事件二，苍穹在苦思冥想之后……



想起来了，可以写：毛老师年假回来没有带好吃的，群众们纷纷声讨。（以往小编们放假回家，都会带点特产回来分享）





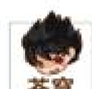
（恍然大悟）！！



我回来的时候行李箱已经塞满了，什么都放不下！



你为什么不买多一个行李箱呢？

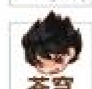


这种理由你以为群众会接受吗？！





可以邮寄啊，寄啊，啊！



（煽风点火、挑拨离间）







（之后大家的讨论都集中在了白菜身上，苍穹趁机码完了寄语上交）

《掌机王PLUS》Vol.1调查问题Part 2：本辑你最喜欢的文章或栏目是什么？

这次最喜欢的栏目是火纹大陆和专题企划，还有2016掌机游戏图鉴，最后还有下载任务的《火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国》。

广州 杨洪

昂星团 看来这位读者是《火纹》的铁杆粉丝了。

编看编享。这种形式感觉不错。

咸宁 苏行健

昂星团 不知道这位读者有没有看中哪些推荐呢？

那当然是业界资讯啦，掌机王独有黑科技！在网上找不到的消息在掌机王能看到！但是杂志特有的滞后性还是硬伤。还有专题企划栏目，这也算是我了解游戏历史的启蒙老师了！但是，重复性强。就像当年掌机发展史和前几期的任系掌机发展的重复。

广州 飒飒撒8822

昂星团 发展史这类文章确实怎么看都不会厌呢。

攻略透解，巨人的攻略感觉好棒好棒的。

杭州 李长兴

昂星团 多谢这位读者的支持，关于攻略我们会尽力做得越来越好。

本辑我最喜欢的文章是《历史与文明之镜》。相当用心的一篇专题，对得起创刊号的派头。（当然游戏攻略部分保质保量也很棒只是我关注点不在此）文字量超大，对游戏中的神话体系有较完备的解释，我看得很享受。

苏州 血祭狂歌

昂星团 如此科普的文章，我在校稿的时候也看得津津有味啊。

编看编享和专题企划，一个能知道小编的猛料一个能涨见识。

山东 成D

昂星团 那就请多关注这两个栏目，以后还会有更多的猛料哟。

“全家”开了之后









感激

这次《掌机王》改版，肯定炸出一大堆潜水党，尤其是可以发邮件给你们，大家肯定罗里吧嗦地扯一大堆比如我。我家看《掌机王》历史也挺久了，从我大哥高中开始买（他今年26），到我，然后现在是我弟接力……我读大学后不怎么看了，放假回家看到弟弟买了最近出的几期，突然觉得自己看了那么多年《掌机王》，玩的游戏却屈指可数，当年收到马修的回信我可是激动得心里还默念着要去《掌机王》编辑部工作。之前偶然听到谣言说《掌机王》要停刊了，突然想流泪了，还没等我毕业，你们怎么可以离开！哈哈，结果是改版了，改版后我也很喜欢哦，马上就淘宝买了新刊。本来上大学后很迷茫，但买了这本《掌机王PLUS》后，我知道自己未来到底想做点什么了。

谢谢你们，陪我长大。请继续努力吧！。

梧州 迅星

苍穹 大学除了要学到真正有用的知识和技能外，更重要的是找准未来的方向。恭喜你，也感谢你的继续支持！

果汁 本书居然能成为迷途人士的指路明灯，实在太厉害了！（先吹一波）祝这位读者顺顺利利！

白菜 感谢老读者的支持，欢迎回到掌机大家庭。大学赶紧再安利几个同好吧！



幸运大抽奖!

抽奖方式

读者们可以向游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn 发送邮件（注明掌机王收），向小编们传达自己的看法。精彩的回复将会刊登在“掌门人”栏目中，让小编与大家一起谈笑风生。刊物上市后的两个月内，小编们会从认真回答问题的读者中抽选出**一名大奖得主和两名幸运奖得主**，通过读者留下的联系方式（QQ、邮箱、手机号码等）告知。中奖结果亦会刊登在下一辑的“掌门人”栏目中。

同时读者也可以扫码关注掌机王微博，私信我们、或是在不定期举办的调查话题活动中留下你宝贵的意见。当然，实体邮政信箱依然开放，也欢迎读者继续来信支持。读者的支持才是我们进步的动力。

本辑读者调查

1.本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。

2.有什么游戏制作单独的攻略本或纪念刊，你愿意买买买的，请谈谈理由。

3.你有什么话题想让小编们一起讨论吗？

4.你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn（注明掌机王收）

邮政信箱：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

注意！从本辑开始，因为不可抗特殊原因，掌机王曾用邮箱pgking@263.net作废！请各位读者将邮件发送至上文的游戏机实用技术电子邮箱，又或是关注掌机王官博，以私信的方式发给我们。

本辑奖品



大奖 1名 正版游戏任选其一

PSV游戏《伊苏Ⅷ 达娜之泪》/3DS游戏《智龙迷城× 神之章・龙之章》



幸运奖 2名《掌机王PLUS》Vol.3



扫描二维码即可关注《掌机王PLUS》官博，参与我们的互动活动哦！

《掌机王PLUS》Vol.1 幸运大抽奖中奖名单



一等奖

3DS《塞尔达无双 海拉尔全明星》/PSV《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》

广州市	林广鸿	正版游戏二选一





《掌机王PLUS》Vol.2

苏州市	杨天远	上海市	张宇杰

掌机王自由谈

栏目主持：三味线

"时光未老，我们已散。"人在成长的旅程中，总要经历许多别离，我们的一句不经意的"再见"，或许就成为了与他人永久的道别，因此，我们要珍惜眼前人。而本辑"掌机王自由谈"要为大家分享的，便是一名玩家在他学生时期因掌机而与好友结缘、一同经历欢乐忧愁的青春故事。

时光沙盒

——那些年因掌机而邂逅的人儿与故事

文 master

近日得知任天堂下一代掌机正在开发中，代号名为"MH"时，才恍然察觉到自己已悄然走过好几个游戏机世代。从GB开始入坑至今，十多年过去了，我依然在玩掌机，并不止一度萌生要做这一行的想法，不为其他，只因掌机已成为我生活中不可或缺的一部分，这手心中盈盈一握的小小机器，承载了我太多的热爱、思念与美好回忆，它们陪伴我成长，给予我无数欢乐与感动，更让我结识了许多不可替代的好友。此文主要记录了本人在学生时期所遇见的美好人儿与琐碎小事，或许没有曲折离奇的剧情桥段，但也希望热爱掌机的朋友在看到此文时，能获得些许共鸣，并能更加珍惜身边难得的好机友。

◆小学：玩具摊的阿艺

儿时记忆最深刻之地，便是小学学校的后门口。那里有着各种各样的零食店、烧烤摊等，总让小孩子垂涎三尺，乖乖地掏出口袋中不多的零钱。而每当孩童的我路过那些美味时，总是强忍着食欲，快步走至后门左侧的一条住宅区之间的阴暗小道，那里摆着一个小小的玩具摊，堆满了诱人的各式玩具，然而……我的目的并非这些。

"小朋友，打游戏啊？"老板阿艺笑眯眯地看着我。我视线穿过他落在玩具摊旁的其他小孩身上，大概有八九人，心里不禁有点着急。

"《光明之魂2》还在么？"我有点心虚地问道。

"在啊，你要玩多久？"阿艺转身打开一个月饼盒，从里面密密麻麻的游戏卡带中掏出《光明之魂2》，麻利地塞进一台GBA并递给了我。谈好时间付了钱，我就迫不及待地和其他小孩一样蹲在小道上开始玩起了游戏。

阿艺没念过大学，当时大概只有二十来岁，一头在电台打临时工，一头在学校后门摆玩具摊，摊子日常由他父亲打理，有空的时候他才出现。那年小城就三四地方有卖掌机，而出租机子的地方只此一家，别无分号，因此平时一到放学，那里总是挤满了小孩。印象中的阿艺总是坐在一旁念广播稿，若有孩子卡关问他，他就如若游戏之神一般说出各种独特绝妙的攻略之法，叫人惊叹不止、崇拜不已。



然而在那个年代，游戏仍是多数家长眼中的"毒物"，摊位时不时会有怒气冲冲的家长闯进来，小孩被扯着耳朵拉走更是常见的光景，因此生意时好时坏，毕竟被抓的惨状，无论哪个小孩都不能熟视无睹，一想到明天抓的就可能是自己，走向小摊的步子都显得艰难起来。而阿艺除了上班、做生意，还得应付来自家长和校方的"问候"，小时候我会想为什么他还坚持做这生意，后来才想懂，一来他家里经济条件不好（去过一次他十分破旧的家），二来，他的游戏技术也不是大风刮来的，想必对掌机情有独钟。

"这月饼盒里的游戏，你卡关在哪里都能问我。"有一次阿艺抽着烟，自满地笑着对我说，宛若一个和我当时年龄相仿的孩童。

阿艺是我在掌机领域路上第一位引路者，在小学时期的几年里，我常常找他，无论是卡关，还是卡带换电子、修机子，他都一一帮我解决。直到上初一后，我去了别处念书，才慢慢和他断了联系，掌机也由于有了别的爱好而被渐渐遗忘，那台从阿艺处买来的GBASP，也顺手给了小表弟……殊不知却造就了一个新的掌机迷，当然这是后话。

◆中学：友人AB

初中某一日，我放学路过校门前的书摊，发现一本名叫《掌机王SP》的杂志，它精美的封面设计一下子触动了我内心深处的那根弦。我驻足在书摊前，拿起这本书细细地读了起来。

如今依旧记得当时翻阅该书所受到的震撼，除了琳琅满目的精彩游戏资讯、客观专业的游戏评测外，更重要的是我从书中获知掌机界已发生巨变——PSP和NDS均已发售，掌机游戏惊人进化！

心里似有千万只蚂蚁在爬般酸痒，我特别想玩到新的掌机，但随后的了解又叫人心生绝望，因为这俩掌机的价格实在太过无情（泪奔）。止步于"高山"前，我再次入手了一台便宜的蓝色GBA以解心头之渴，一边持续买《掌机王SP》关注最新的游戏与市场行情动态，一边等过年拿能实现"野望"的利是钱。后来朋友见我如此迷恋掌机，便给我介绍了同玩GBA的友人A和B。此后，每日的课间大伙儿都聚在一起聊游戏，十分欢乐。而在这段等待购机的日子里，我接连通关了《幻想传说》、《口袋妖怪 红》、《最终幻想 战略版》、《星之卡比》等经典游戏。其中最以《幻想传说》印象深刻，由于当时只有我一个人在玩，手头又没有攻略书，在BOSS的城堡徘徊了几近一个月才找到推动剧情的方法。当然，那种历尽万苦得来的感动，至今难忘，而这也正是游戏最吸引我的地方。

购买PSP的当日，小城正刮着台风。心急如焚的我踩着单车，宛如一名赴往最终决战之地的勇者，疾驰在大风肆虐的街道上。如今仍清晰记得，在过跨江之桥时，一阵乱流袭来，将我连人带单车吹偏跑道的那种惊心动魄，以及抵达电玩店时那名嘴里能塞下整个鸭蛋的老板的颜艺（笑）。友人A和B比我更早买到机子，当然也没有经历我那种堪比电影情节的囧事，我们三人



高举 PSP，一支愉悦的《怪物猎人 携带版 2G》狩猎小队终于结成。

在此后很长一段时间，联机狩猎成为了我们三人课后的日常，每到周末，友人 A 家就成为了热闹的狩猎集会所，“快，快嗑粉尘！再不嗑粉我要死了。”“通通闪开！看我一刀砍得它哇哇叫！”“笨蛋，你砍到我了！”“这家伙是不是锁定我了？”……当然在狩猎期间，我们也玩过许多日系 RPG，如《最终幻想 核心危机》、《空之轨迹 FC》、《寄生前夜 第三次生日》等，三人合力的智慧总让关卡畅通无阻，BOSS 只有挨打的份。

这样快乐的日子一直持续到高中，我们也同进一所学校。不过高中学习压力更大，渐渐地，友人 B 放下 PSP，走上学霸之路，偶尔见面聊天，他也跟不上游戏方面的话题了。而友人 A 则一直陪我玩到 3DS 和 PSV 新世代的到来，犹记得当时疯狂地将积蓄的钱砸进近乎首发的 3DS，过后两人双双吃土的困窘。但尽管有了机子，我们还面临着重大的游戏障碍——语言，由于不懂日文，我们只能玩些动作类游戏，对系统也只能一知半解。在这种情况下，友人 A 不得不放下了掌机，而我，凭着一股热爱和不甘心，咬咬牙生啃了几本日语教材，竟意外地小有所成，从此，日式游戏再也无法阻挡我在掌游路上的征程。

只是当我沉浸在日系游戏的万千世界中时，回头望，身边已经没有什么人能和我一起走了，友人 A 和 B，曾陪伴我走过好几年时光的好机友，都相继离我远去，而我还来不及伤感，就已和他们一样，即将面对重要的高考。在高三这一年，我忍痛封印掌机数月。



大学：土豪球友 C

摆脱怨声载道的高三，步入大学天堂，拥有更多的个人自由空间，玩掌机也不再需要躲避父母，时间十分充裕。但由于新世代掌机的游戏价格高昂，我再三思考，决定在保住学业的同时，利用部分课外时间到校外做兼职，赚取游戏资金，而正是以此事为契机，我认识到了球友 C。

球友 C 和我同在大学的一个运动社团，但彼此并无交流，知道他同玩掌机是在初次前往兼职地的公交车上。犹记得那是一个昏昏欲睡的下午，我坐在公交车上小睡，忽然耳边传来熟悉的《勇气原点》战斗 bgm，由于当时我十分钟爱 revo 的谱曲，这 bgm 瞬间吹跑我的睡意。只见坐在一侧的球友 C 手持机子，正聚精会神地与 BOSS 大干特干，我惊喜不已的试探了一句：“《勇气原点》？”“是啊……嗯？”球友 C 也惊讶地抬起头，一脸不敢置信，毕竟玩掌机且懂日文的玩家不算多，相遇就算一种缘！我俩一拍即合，在公交上围绕掌机聊个不停，直到开过了兼职地好几个站……



球友 C 家境殷实，又对游戏机十分有爱，因此老早就全机制霸，我第一次参观他宿舍时，被他丰富的游戏收藏给狠狠地震撼了一把，内心忍不住吐槽：土豪的洪荒之力果然非同凡响！“游戏随便借，我不在你就找我舍友开门，先拿后奏！”球友 C 拍拍胸膛，豪爽地说道。我简直激动得无言以对，心中默默计算着人生中遇见一位豪爽土豪兼老司机带着走的几率。

此后的标准展开自然是我们天天都呆在一起玩耍和聊掌机，球友 C 是“《口袋妖怪》系列”的忠实粉丝，每一作都要玩几百个小时，对每一只妖怪都了若指掌。在他指点下，我找到了培养口袋妖怪的正确姿势，比如个体值、努力值、刷性格等《口袋》知识，都是以往草草通关，最多抓抓神兽的我所未曾接触过的。而我钟爱日式 RPG，也推荐给他不少自己欣赏的作品，那段快乐的时光过得真是飞快，尽管我们都有自己的朋友圈子，但在掌机领域能互相跟上步伐的，四处找寻也只有我们俩了。

只可惜在大三那年，球友 C 决定辍学回东北老家帮忙做生意了。我对此甚是不解，大学即将走完，实在不需急在一时，从内心深处，也不愿接受好友要离去的事实。只不过家家都有难念的经，想必他也有自己必须回去的理由，我也不好深究。在离别前，我帮球友 C 打包行李，那一摞摞的游戏卡盒拿在手上尤其沉重，球友 C 点了根烟，本想递我一根，却想起我不抽，无奈笑了笑。

“我电话你留着就行，有机会过来东北玩，咱们再联。”他说完，翻了翻行李，递给我一盘《口袋妖怪 X》。“拿着做个留念吧，这盘游戏算我在大学里最喜欢的，你留着玩吧。”我接过游戏，想起当年的友人 A 和 B，心里一叹：天下无不散之筵席，缘由掌机生，离别以掌机为尾，其实也挺好。

后记

后来我曾回去过小学一次，阿艺的摊子已经不在原处，我向附近的人打探了一下，却好笑地发现不过是搬了一条街，最后还是很顺利地找到了他。再次见到的阿艺已四十出头，生意上的操劳让他鬓角早早染了白，然而不变的是，他如大哥哥般的吐谈氛围以及海量的游戏知识。友人 A 和 B 也曾约出来过，大家聊起当年爆肝联机狩猎的囧事，依旧欢乐得不行。球友 C 回去后，偶尔还能在线上见到，土豪作风依旧霸道，爱玩哪个买哪个，看样子过得很不错。掌机在手，情谊在心，最后以大学时期一位学长赠予我的话语结束本文：“人生最后都是要一个人走的，或许谁都会在路上遇见更多的人，但这并不代表过去的人就不重要，因为无论是悲伤抑或欢乐，正因为你遇见了他们，才有了今日的你。”

编看编享

数个月的刊期内，小编们经历了哪些事，产生了哪些感悟，全新改版的“编看编享”栏目会与读者们一起分享这一切。来看看这几个月的小编推荐吧。



白菜

■同时有关注《游戏机实用技术》刊物的读者们应该已经发现，《掌机王PLUS》的编辑们好几辑之前就已经在该刊的“小编奇语”中登场，而且还全部是新装上阵。从本辑开始，在保持风格统一的大义名分下，编辑们的形象也随之焕然一新。本人的形象是走了回归原点的路线，希望各位老读者们还记得，也希望BNE还记得……

■来到编辑部6年了，每次回老家的往返途中，必然会经历一次大雨，把白菜浇得稀里哗啦，已经完全不知道是诅咒还是怎样。去程在机场遭遇飞机误点3小时；回程时背后座位一个小鬼头全程哭闹不停，估计吵到整个机舱里的乘客都无法入眠。所以每次遇到回家探亲，都不会缺少“小编奇语”的材料。

■上辑《PLUS1》发售后，有读者反映找不到“小编奇语”，白菜这次就在前言加回了■符号，看看能不能有个醒目功效——话说回来这符号究竟是怎么流传下来的？

让我再吸一口，就一口——《超时空要塞△》

推荐人群：整个ACG圈子

白菜并不是“《超时空要塞》系列”FANS，对于系列主打的“载歌载舞打飞机，一言不合三角恋”的固定主题也并没有那么感冒。一开始看到4月新番中公布的本作，其实是没有多大兴趣的。然而我只能说，大家都懂的，一首《禁绝边境线》（**いけないボ-ダ-ライン**），直接拉入坑里无处可逃。早在番剧还未正式上映之时，在先行版中登场的这首“抖腿神曲”，就以极其洗脑的节奏感俘获了大量FANS，制造出一批忠实的传教者。教徒们之间的口耳相传，加上好事者制作的各种QQ表情gif，让“girigiri爱”一夜之间火遍了大江南北，相关段子也是层出不穷。当初被人安利时，白菜亦不太相信：一首插曲能有如此的感（传）染力？于是补了早已错过的第1话，顿时疾呼相见恨晚，然后开始安利他人。其实单单听歌的话，感染力其实有限，然而配合第1话的画面一起食用，其破坏力立刻加倍叠升，犹如“口毒”一般，上瘾后根本停不下来（这也是本文的标题梗来历）。说“girigiri爱”是4月ACG圈子最火词汇，肯定名副其实。

说过入坑经过后咱们谈回正题。对于并非系列FANS的白菜来说，对于系列的认识，完全是从当年从电视台引进的美国杂交品种三合一《太空堡垒》、被初代剧场版的主题曲《可曾记得爱》刷脑、以及《机战》中巴神“你们这些脑残打什么仗，不如来听本大爷唱歌”这类疯子般的中二发言里慢慢累积起来的。“《超时空要塞》系列”的主题一直以来都贯彻“激烈的变形战机dog fight”、“歌声促进异种族交流理解”以及“围绕男主角的三角恋”这三大要素。（好吧也许有些作品没能贯彻完整。）对于国内的动漫FANS来说，90年代看到的初代美国引进版，到1995年的《超时空要塞7》为止，仅仅是一段远古的情怀。不过2008年系列监督河森搞出了《超时空要塞F》，则完全引爆了国内FANS的狂热，让更多的动漫爱好者开始重视这个系列。该作战斗制作精良、歌曲时髦、角色亦极富魅力（甚至能引发严重的党派之争），完全垫定了上文所说的三大要素在国内FANS心中的共识。

所以当最新作《△》（Delta）公布之时，不少FANS都在猜测着这部直接以“三角恋”（误）为标题的作品到底会给大家带来怎样的“翅膀”（笑）。个人认为本作比起系列作品最大的创新，就是加入了“偶像天团”这一设定：女主人公之一作为歌姬，隶属偶像团体“瓦尔基里”，而这个偶像团体的妹子会在战火最激烈的地区，以肉身在战场上载歌载舞——光听这设定就有趣到不行。可能比较熟悉动漫圈子和偶像圈子的读者也知道，河森之前执导过非常有趣的作品《AKB0048》，将当时炙手可热的少女偶像团体“AKB48”作为原型，与宇宙中的“机战”设定结合起来。而本作到底是河森觉得这个模式有点“因缺思婷”，还是仍未能从上一部作品的影响中脱离出来，就还得看之后的表现了。

至于系列传统的恋爱部分，官方钦点女主人公芙蕾雅和米拉洁，回归了初代“歌姬+男主战友”的角色设定。其中芙蕾雅卖萌犯蠢一应俱全，可爱度爆表，深得观众的喜爱，又因为其种族设定只能活30岁左右，又赚足了FANS的同情票，不少观众都在期待着本作能够打破三角恋中“歌姬必败”的惯例。米拉洁虽然性格刻板正经，不过因为身为初代“闪光弹”麦克斯夫妇的直系后代加分，再加上最近几话表现抢眼，也有不少观众表示强烈关注。而与其他系列作品不同的是，本作中“瓦尔基里”的队长美云是一名极具分量的女性角色，虽然并非官方钦点女主，但其存在感和神秘感完全爆表，即便镜头不够多，但每次出场都能赚足人气。因此也有不少好事观众怒买美云股，期待黑马上位。

另外本作还有一大特征，便是目前明面上的反派不再是外表丑陋的生物，而是同样驾驶着战机的帅哥团体，对于颜控来说也是一大福音。不过鉴于他们目前已经达成一项十分遭人记恨的成就，想要洗白恐怕没那么容易。因此从剧情的发展上来看，本作也是极具期待性的。



果汁

距离上一本《掌机王PLUS》似乎经过了有三个月左右的时间，不过掌机王的小编们都会在UCG那边写寄语，所以也没有相隔太久的感觉。5月的时候生了场大病，迷迷糊糊就过完了一个5月，接着沉迷于《守望先锋》，感觉这个6月也是一瞬间就过去了。（主要还是没多少对胃口的日式游戏！）现在缓慢推进《逆转裁判6》，故事没玩到最后还不敢评价，演出和细节表现可以看出制作方还是投入了很大精力的，但是个人感觉老把舞蹈一类的元素做进去，还是太老套了……非常期待月底的PS4版《初音》和7月的《偶像大师》！感觉很久没玩音游了。顺便真的要谢谢《守望先锋》这款游戏，开始玩了后我几乎都没有打开任何手游了，真是"一毒制一毒"啊。上期推荐的两部作品不知各位读者是否喜欢？这次我要推荐的……还是以一堆女孩子为主的作品啦。

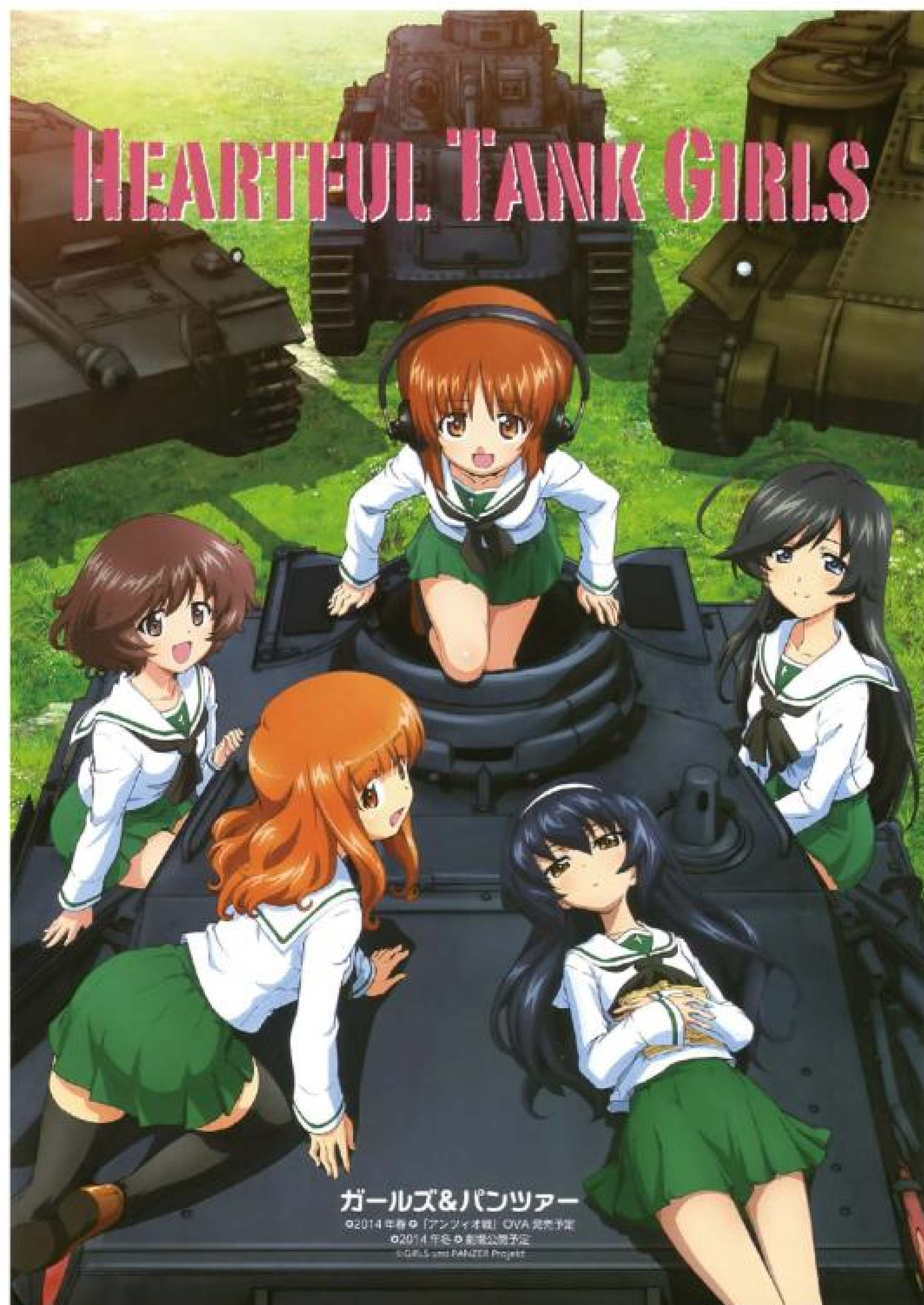


▲开箱子，买皮肤、买特写，让"全场最佳"更酷炫也是《守望先锋》的乐趣！

动画 · 淑女爱好战车道！——少女与战车

推荐人群：坦克迷、爽片爱好者

《少女与战车》这款作品其实早于2012年就推出了TV版，不过当时网络话题性还没有如此高，喜欢此作品的人作风也比较低调（大概），因此在国内的人气只能说较为一般。直到2016年剧场版推出了BD版后，这部充满执念的作品才重新进入许多人的视野。本作是由水岛努执导，吉田玲子担当编剧的原创动画，人物设计原案是大家熟悉的岛田文金老师。故事背景略显荒唐，世界观设定为使用战车的武技"战车道"，是与"花道"与"茶道"并列为大和抚子必须掌握的三大本领，也就是所谓的少女开坦克非常自然、少女开坦克才是正常的的诙谐观点。剧情主线非常简单，因为曾发生事故而变得害怕战车道的女主角西住美穗转入了一个没有战车道的学校——大洗学园，但没想到刚转学过来时学校就在学生会长的指使下重新开办了战车道，美穗本人还被会长拉去加入战车道，并参加全国大赛。在比赛中找回战车道乐趣的美穗却得知了一个惊人的事实——如果不在全国大赛中获得优胜，大洗学园就要面临废校的命运。



▲贯穿主线的主角队，成员们都有各自擅长的领域，5人更是车长、驾驶员、装填手、炮击手、通讯员的基础配置。



▲本作曾推出过PSV游戏，但质量和动画本身相比实在是太难以启齿……

故事虽然简单，但在经验丰富的吉田玲子笔下，剧情过渡非常自然，人物也刻画得非常丰满。除了主角一行人外，具有各国特色的他校队伍也是一大亮点。比如英国风的圣葛罗莉安娜女学园、美国风的桑德斯大学附属高校、德国风的黑森峰女子学园等，这些学校里的学生不仅外表贴近该国特色，行事作风、生活习惯和使用的坦克也彰显出代表国家的风范。除去简单易懂的故事外，本作最大的重点还是战车道比赛，动画使用的战车直接还原现实种类。真实的炮击音效、天马行空的作战风格，即使是不懂军事、坦克的人同样能看得热血沸腾，因为作品中碳素涂层的设定让坐在战车里的少女非常安全，所以也不用担心有血腥场面出现，总的来说还是一款适合闲暇时间观赏的作品。

之所以说这款作品充满执念，原因还是监督水岛努以及制作方对片中细节的各种要求。这样一款不能说是严肃向的作品，紧张刺激的坦克战却占了相当大的篇幅。即使是TV版，最终战也长达3话篇幅，更不用说剧场版在两小时的时间内就打了将近1个半小时的程度，这在动画业界也来说也算是少见的程度，剧场版高达20亿日元的票房正是其质量的最佳证明。



乌冬

◆AKB总选举在经历了8届之后，终于实现了史上第一次连霸，而且最重要的还是由宅姐来达成。说到宅姐，就不能不说她的AKB经历，最初从最下层开始，靠自己一步一步打拼，渐渐崭露头角，并在总选举节节高升。不过在快到达顶点的时候遇到绯闻，一下落入谷底，不过这并没有让她气馁，而是越挫越勇重新爬了上来，最终站到了AKB的顶点。今年还把AKB总选举无人能连霸的宿命也斩断，创造了新传说。这经历简直就是一部真人版的励志电影，而且这部电影还在继续，让人欲罢不能。

◆今年总选还有一个变化就是观看选择变多，以前都是个别主播暗戳戳地转播，而今年国内各大视频站都拿到了直播权，一下有了种百花齐放的感觉，希望能以这次合作为契机，以后有机会看到AKB到国内公演。

农业偶像奋斗史
《The！铁腕！Dash！！》

推荐人群：综艺节目爱好者

吃饭的时候喜欢看日综或日剧来下饭，不巧某天把要追的节目全部看完了，于是随手点开了推荐列表里同是日综但从未看过《The！铁腕！Dash！！》来应急，想不到看了一集后就深陷进去了，现在已成为每周必追的节目。

在介绍内容前先简单说一下节目的背景，《The！铁腕！Dash！！》是日本电视台于1995年开始放送的一档深夜综艺节目，由杰尼斯事务所的偶像团体Tokyo成员主持，由于受到好评，从开播以来一直持续至今，并且时间段也从深夜档提升到了黄金档，成为了日本电视台的招牌节目之一。

节目的内容主要是外景，Tokyo的成员走遍日本各地挑战各种企划，企划内容以农业、渔业、工业、建筑业等基础产业为主，由于都是一些体力和技术活，成员们也练就出了一身的本事，种田、捕鱼、修路无所不能，所以连粉丝都调侃他们拿工具的时间比拿乐器的时间还多，于是便有了“农业偶像”的爱称。下面挑几个现在比较常做并且有趣的企划来介绍。

Dash海岸

以东京湾工业地带一个小入海口的海岸为据点的企划，由于临近工业地带，这里本来的环境很糟糕，基本很少生物能生存，而Tokyo要挑战的就是将这里再生，让其变为适合生物居住的地方。除了除污外，为了吸引海洋生物回到这里，还对这里进行了重新规划，在不同的区域布置不同的生活环境。经过成员们的努力，这里陆续恢复了往日的生机，为此这个企划还受到了日本国土交通省的表彰，以肯定他们对环境做出的贡献。海岸的环境恢复后，企划还致力于海岸环境的维持，定期清理垃圾，同时还对这里生态环境进行调查，验收环境改善的成果。



▲和当地农民打成一片的 Tokyo。



▲连混凝土也要自己制造。

Dash岛

节目现在的大型企划，以日本近海上的无人岛为据点，利用岛上的资源，将这里开拓成一个能让人居住的小岛。开拓的原则是不破坏岛上原本的生态，同时改造小岛的材料大部分都要自己解决，不过凭借以往企划中学到的知识，成员们也克服了各种难题，让岛上有不小的变化，现在不仅铺设了铁轨建了房子，水路也正在有条不紊地进行中。

出张Dash村

说到这个企划就还得先说Dash村，成员以某个大山中荒废的集落为据点，借助当地人的力量进行开荒、耕种和建设等，将这里改造成可以供人居住的集落，有点Dash岛前身的感觉，不过不幸的是由于311东日本大地震导致核电站泄漏，这里也成为了需要避难的区域，企划不得不中止。现在企划则变成了出张Dash村，成员去各地帮助农民收获农作物，当然有食材就离不开吃，收获后还要向当地村民学习好吃的做法并饱餐一顿，很适合在吃饭的时候观看，但如果深夜看就比较自虐了。

0元食堂

成员到日本各地搜集废弃的食材，将这些食材变废为宝，做成料理端上餐桌。废弃食材的定义很严格，只能是持有者确定会抛弃的，就算是喂牲畜的再利用也不行，所以搜集来的经常是一些加工者在处理食材时剩下的边角料或是农家认为长得不好准备扔回田里做肥料的作物，不过经过成员的精心处理，这些食材依然被做成了一道道的佳肴，让人对废弃的食材有了新认识。这个企划的另一个看点就是食材收集过程，成员需要亲自走访民家，遇到知道他们是明星的人还比较好说话，而如果是不知道，就非常考验他们的交涉能力了，不过“农业偶像”的称号可不是白叫的，唠上两句家常一般都能搞定，Tokyo的亲民度可见一斑。

复原Dash

最近节目新启动的企划，将某个地区已经闲置的老式机械或工具，移设到别的地方帮助有需要的人，是一个充满人情味的企划。第一期就将某个村子里原本用于收获和搬运农作物但现已报废的单轨车，复原后移设到了另一个地形比较陡的村子，作为上了年纪的村民爬坡时的代步工具，让这个已经被时代忘记的机械重新有了用武之地。



昴星团

●现在编辑部里有绝大多数人都沉迷于《守望先锋》，也有不少人邀请我入坑，无奈手中的事情太多，还是全数处理完再开始玩好了。

●本辑写专题的时候，查了很多以往的游戏资料，了解到了不少非常出名的老游戏系列，不仅学到了很多游戏历史，还顺势补了一把《猎天使魔女》，真是爽到。

●《逆转裁判》动画已然沦为魔幻剧（笑），估计原本是想把辩方和检方的有力发言做得更有气势，所以动画里总是会出现用凌空一指把对方吹飞的夸张场面。可能是做得有点过了，已经越过了严肃的界限，反而让人觉得有点好笑。反正现在开着弹幕看《逆转裁判》，某种弹幕肯定是出现频率最高的：辩护方/检方/证人，请不要在法庭上使用魔法！

●本以为《宝可梦》中的Z神第一次会在《X·Y》的资料篇里展现完全形态，没想到在《太阳·月亮》中就直接登场了，而且技能效果非常炫酷，距离发售日还有5个多月，但实在是有点让人忍不住了啊。

●某一天终于回想起了自己的某个短期目标——补完东映版的《蜘蛛侠》，于是找到片源补了起来。看看里面的特效和服装，深深地感受到了时代的变迁，如果自己处于上个世纪70年代末，一定会觉得这个剧情和特效非常赞吧（迷之流泪）……

《Signal》电视剧

推荐人群：喜欢推理悬疑剧的群众

根据名称中的英文也译作《信号》，是一部16集的推理悬疑韩剧。剧情的套路有点类似于《命运石之门》，讲述了朴海英警卫在一次偶然中拾得了一台老式无线对讲机，通过对讲机与多年前的李材韩展开了跨越时空的对话，并因此解开了数个历史上的长期未解决案件。

本剧的套路与平时的韩剧完全不同，因它是韩剧就想避而远之的读者，可以去试着看看第一集感受一下。剧中的案件全部都由韩国历史上真实的长期未解决案件改编而来，了解韩国犯罪历史的读者可能看起来会更有代入感。剧本由于根据真实事件构建故事，所以表现力非常震撼。人与人之间各种各样的感情、迫于某些压力和潜规则带来的无奈、对真相的执着、对社会的反思，还有其他的各种情感都表现得十分有冲击力，演员们的精致表现也把整个剧的水平提升到了更高的层次。和其他的推理悬疑剧一样，剧中经常会出现犯人突然蹦出来袭击孤身一人的被害人之类的惊悚场景，而且音乐也非常应景，让观众的代入感更加强烈。不过镜头的距离一直保持得很好，总把握在让观众能感到安全的距离拍摄，没有故意卖弄惊悚。

朴海英原本只是一名普通的犯罪心理侧写师，正因为与李材韩的通话解开了十多年未能解决的案件，在社会中造成了轰动，政府也因此取消了公诉时效，力求警方解决那些长期未能解决的事件。面对早已物是人非的案件，朴海英只能依靠来自过去的李材韩了解案件的详细情况，两人如何结合过去与现在的资料合力破案是本剧的焦点。全剧的悬念不仅仅限于案件本身，还有因为两个时空的连接而不断改变的历史，这场对话的本身也充满着神秘的变数。处于2015年的朴海英每次借助过去李材韩的支援解决一个案件，都会对现代的历史造成一定的影响（相当于对过去的人剧透，从而改变历史），轻则提早捉住犯人，保住本该被害的市民，重则可能触动当时的犯人，让整个事件变得更加无法挽回。剧情一路颠簸起伏，三位主角的故事情节环环相扣，朴海英根据犯罪心理学的推理过程更是越看越燃，让人看得根本停不下来。



▲对讲机两边的朴海英和李材韩，都曾因为一时的冲动剧透造成了无法挽回的后果。



▲主人公之一的朴海英，正是因为某个长期未解决案件的影响才当上了警察。



▲持有对讲机的两人感情正如师徒一般，李材韩大叔一直在鼓励朴海英不要放弃真相，勇于和现实作斗争。



马修

◆写下本辑“编看编享”时，E3虽然还没正式开始，但是很多消息都已经接踵而至。不过就个人来说，最关注的还是《精灵宝可梦 太阳·月亮》以及虚拟现实。

◆从《黑2·白2》开始，Pokemon出《精灵宝可梦》的正统作，就似乎有意不按规律出牌，《太阳·月亮》看样子也一样，还是等E3公布更多消息吧。

◆虚拟现实游戏的沉浸游戏体验与传统的隔着屏幕内外玩游戏的体验截然不同，不过已经发售的两个专业设备，无论是设备本身还是对电脑配置的要求都很烧钱，不知道游戏机VR可否让专业VR游戏的游玩成本低一些。

◆虽然大多数时候运气不算好也不算坏，但是偶尔也会倒霉一下，比如最近，仅仅因为胳膊烫伤怕沾水就没法出门。不过想想上次因为怕沾水而在家养这种小伤还是在9年前，似乎也不算衰。

火车模型

推荐人群：圈内人士，忆童年共鸣者

我有个很冷门的爱好：火车模型。在交通工具这一块儿，火车的热度远不如汽车，而模型领域中民用模型比起军模和高达模型也是冷门，而火车模型则是冷门的民用模型中的冷门，冷门度可以参照冷门模拟驾驶类游戏中的火车模拟驾驶游戏。

之所以对火车模型有兴趣，是因为那些看起来做工精良的模型足以让我这种长年在外之人想到家乡想到童年，想着自己在熬夜加班时抬眼看到上游蒸汽机车模型，回忆会把自己带回那个在自家院子里远远看着几百米外货运站来来往往的火车，以及跟着爷爷奶奶淘气的童年。如今不光我的童年早已湮没在岁月中，早已动迁改造过的货运站以及让我童年无忧无虑的老院子老房子也早都不在，爷爷奶奶也都早已长埋黄土……某种意义上说，这是给逝去童年尚留的一点点记忆具现化。

但是我入坑非常晚，原因只有一个，就是贵。1/87比例塑料材质的模型，报价2600元，超出了一台游戏机的价钱，所以我始终纠结，纠结到朋友都看不下去了，我才索性买个最便宜的、也是为数不多的在我心理价位内的火车模型，然后买了控制器和轨道。

火车模型大都是成品，而且不光有外形，还有电动的发动机，通过金属车轮与配套轨道的两根铁轨连接控制器与电源，控制器打开后可以按照从低到高的电压来控制速度，这就使得火车模型行走起来完全有如真车那样稳稳地启动、加速。而且既然是火车模型，当然不止有火车头，还有各种客车厢和货车厢。我最早买的火车模型，是美国的外走廊内燃机车，而这种美国货车模型大都是从国内工厂流出的订单外鼠货，所以价格很便宜，两个加一起花了300多元。这大概是我买得最费心思的一次，因为我完全是按照童年记忆中家附近货运站的外走廊内燃机车的配色来买的。

买的时候，淘宝卖家热情地给我介绍说这种车作为入门车是非常合适的，当时我听了有点别扭，毕竟300多元对于我当时的花钱习惯来说是不小的支出，平日里较大金额的花销除去房贷，就是买游戏，所以我当时还是咬着牙买的。不过很快我就理解了店主的话：花300多元买两个内燃机车模型真的是入门，因为拿到后就需要和有同样爱好的人交流，于是入了圈子，在相关的贴吧和论坛从围观到参与到评论，很快就融入到了这个爱好圈子了。而融入之后，便会了解得更多，加上同好们大多数的帖子是在晒车，所以成天刷贴吧刷论坛难免心痒，于是陆续把自己有过接触的火车头模型陆续购入。因为一次性购买出血太疼，所以采用了信用卡分期付款。

疼痛之于生物其实是一种警告，买买买也是一样，现金全款购买，花钱花得心疼就会警告自己，但是分期支付就会让这种疼痛减轻得很多甚至察觉不到痛，但花的钱没变，只不过从外出血变成了内伤，日积月累当发现痛时，已经受了很大内伤了——当我发觉每个月信用卡在火车模型分期购买上的还款已经超过每个月的房贷时，察觉到了疼，便果断选择退坑。

退坑并不仅仅是因为分期支付买到内伤，还有对品质的期待与现实的落差，更是因为越来越发现这是个巨大的坑，不仅是更加真实化的音效和冒烟效果需要额外投钱，对应的数码控制器也价格不菲……而且想真正玩好就需要沙盘和场地——沙盘需要时间，场地需要空闲房间面积，而这两样我都特别缺，最基础的跑圈很容易跑腻，想继续深入又没条件，更多时候那些不菲价格购入的电动火车模型成为了静态摆设，而一想到以后每个月的信用卡账单，连想念童年的情怀都没了。

最终在去年末今年初，我把大多数模型都出掉了。火车模型的市场小又缺乏监管，导致中间商囤积炒价的现象非常严重，这是包括我在内的火车模型圈子内大多数人都非常深恶痛绝的，不过也有好处，就是出坑的话会损失非常少，以我为例，出坑后并没有什么损失。

而在接受自己的火车模型的主要用途是静态陈列这个现实时，我也尝试了拼装火车模型，虽然多了拼装上色这些过程，但也有了造车的乐趣。因此虽然把高价的成品模型出了，但火车模型的爱好还在，只不过并没有向资深玩家的方向深入，而是在冷门的路上又前进了一步，成为了模型领域中冷门的民用模型中冷门的火车模型中冷门的拼装火车模型爱好者。

至于成品模型，现在依然保留了一些，比如入坑时向往已久的上游蒸汽机车的模型，至于以后是否继续买买买，在特定的开心之时（比如发外财）还是会重新买给自己的吧。总之，最重要的是玩得开心的同时，保持清醒的头脑，别让当下自己的正常生活为早已成为过去的情怀而陷入窘境。



▲出坑后留下为数不多的模型，在家养伤这段时间就放在笔记本上，工作时犯困看看的确提神——论适度消费的重要性。



古林

●买了《超能陆战队》与《冰雪奇缘》的3D蓝光DVD，配合3D电视和音响和软绵绵的懒人沙发，实在是享受得不得了！且3D效果也非常好，特别适合一边吃零食一边耗掉整个午后。

●《逆转裁判6》是我近期内最期待的一款游戏了，而它的综合素质也确实不错。不过“《逆转》系列”发展至今，显然已经在神棍之路上走得太远，本作打到最后也是让人一脸懵逼。在灵媒的力量能够直接成为呈堂证供的国度里，玩家也不得不硬着头皮接受这个奇妙的设定。当然了，6代在各个细节上还是让人很满意的，登场人物与剧本长度都相当厚道，而且还放出了许多惊人的设定（笑），系列粉绝对不可错过！

●作为一个半吊子的Wower，我也跟大家一起去观看了《魔兽》的电影。实话实说，早期的设定已经忘得差不多了，因此基本是以普通观众的心情去看的。尽管公映前似乎传出许多恶评，但实际观影感觉却相当不错。后来从老司机处得知了电影在设定上的改动，对此最大的感慨就是《魔兽》的世界观确实是过于庞大了，区区电影根本无法呈现啊……



▲《逆转6》最大的惊喜就是灵珐公主了。前期情报中明明是个普通的反派（笑），果然反差萌才是真的萌啊！

异色幻想·《岸边露伴一动也不动》

推荐人群：荒木大神粉丝、惊悚异色漫画喜好者

作为一部经久不衰的超级神作，《JOJO的奇妙冒险》自2012年10月正式改编为TV动画，如今也已按顺序播放到第四部《不灭钻石》了。荒木飞吕彦大神的作品自不必说，天马行空的剧情发展与光怪陆离的世界观足以抓牢读者们的眼球。而在这个已经接近30个年头的巨大系列中，有一名角色始终处于“奇妙”的位置——岸边露伴，替身能力为“天堂之门”的一位漫画家。由于其职业与惊人的作画能力，加上《JOJO》原作中的不少暗示，曾有许多读者认为他就是荒木大神对自身的映射，而根据荒木本人所述，这个角色其实是他心中的“漫画家理想像”。

而今天要给大家介绍的，正是荒木老师的第三个短篇集单行本，《岸边露伴一动也不动》。顾名思义，本作的内容以露伴老师为中心，讲述了多个怪诞离奇的异色故事，难能可贵的是作为《JOJO》的衍生作品，短篇集基本跳出了本传的框架，以诡谲惊悚的内容带给读者全新的体验，对现实的批判也引人深思。



在2013年末发售的单行本中收录了“#16 忏悔室”、“#2 六壁坂”、“#5 富豪村”、“#6 密渔海岸”与“岸边露伴 前往GUCCI”五个短篇，后续又推出了两个新短篇“#4 望月家赏月”以及“#7 星期一–天气雨”，绝对是荒木大神粉丝不能错过的作品。

由于篇幅问题，自然不可能一一详述，在此着重介绍一下其中我最喜欢的“#2 六壁坂”。在故事的开头，一心追求漫画真实感的露伴老师在得知某个妖怪传说后，为了取材而在预定建造别墅区的位置花巨资购下了六个山头，之后别墅区计划因他的任性购地而告吹，露伴老师本身也因地价跌入谷底而破产。然而当他对责任编辑提出预支稿费时，却丝毫不为此感到后悔——因为他确确实实地亲眼目睹了“妖怪传说”的真相。

在“一动也不动”系列中，往往会出现许多无可奈何且诡异非常的设定。荒木大神在这个短篇中创造了一种让人毛骨悚然的妖怪“六壁坂”，据他本人所说，如今已不记得自己究竟为何会起这样一个名字，甚至在创作的过程中，他自身也逐渐认为世上可能真的存在着这样的怪物。妖怪六壁坂的外表与人类一模一样，他们会依附于人类的爱情或内心的弱点，选择绝佳的时机与地点在目标面前死去，造成对方陷入绝对无法摆脱的局面。之后他们就会以尸体的身分将一切交由人类照料，不需要劳动也不用背负任何责任，只需想尽办法留下子嗣即可。六壁坂的“尸体”不会腐烂，尽管会变得干枯，但只要用喷雾补水就能短时间恢复原本的姿态，并且还保留了生殖能力，能够与人类诞下同样为妖怪的后代。漫画中的露伴老师在取材时所遇见的，正是已成为“尸体”的六壁坂与人类女性间生下的小女儿。女孩在露伴老师面前忽然死去，现场看起来就像是一个无可置疑的杀人现场，意图从此依附露伴而生。所幸在“天堂之门”的能力下，女孩被强行改写为“不认识岸边露伴，就算看到岸边露伴也察觉不到”，妖怪的附身行为因此被强行终止，而露伴老师也就此逃过一劫……



▲“#5 富豪村”开篇的“漫画准备体操”，用于活动胳膊与手指。想必忍不住照着做的读者应该有不少吧，实用性可是非常高的（笑）。

除此之外，在2016年1月号《JUMP SQ》的创刊八周年纪念短篇“#7 星期一–天气雨”也十分有趣，用一种以电磁波为食的奇妙昆虫来对现代社会的“低头族”现象做出略带讽刺的呈现。“荒木流世界观”所带来的冲击力与种种难以想象的不可思议事件，一定能给每一位读者都留下深刻的印象。



苍穹

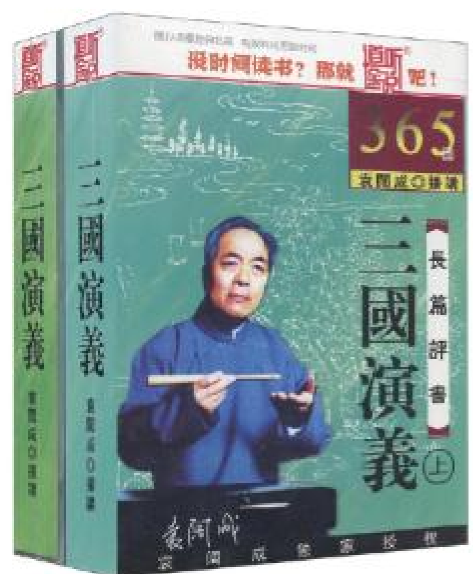
◎从十多年前在PC上接触《生化危机2》、走入这个“生存恐怖”主题的游戏世界以来，自己对“《生化》系列”的所有积累和沉淀都倾注在《生化危机 二十年典藏》这本书里了。截稿最后几天几乎可以算是濒死体验……最终的内容质量能受到大多数人的认可，自己也就心满意足了。

◎做完《生化危机 二十年典藏》后抽空用PSP把《生化》1～3代又重温了一番，其中2代自然是“表里表里”通4次。再加上在UCG直播间通关的《重制版》、《启示录》和《代号维罗妮卡》，整个六月几乎都在打“《生化》系列”。

◎配了一台新电脑，于是整理资料和鼓捣软件又成为了每晚下班后的惯例工作。原本以为硬盘已经够大了，结果把上半年直播的录像一整理发现远远不够啊（躺）。

袁阔成评书《三国演义》

推荐人群：评书爱好者、三国爱好者



袁阔成先生与单田芳、田连元、刘兰芳并称为“四大评书表演艺术家”，在2006年被授予“曲艺牡丹奖终身成就奖”，于2015年与世长辞。袁先生在评书史上留下了诸多广为流传的经典作品，这里要推荐的是笔者最为钟爱的《三国演义》。袁版《三国演义》在上世纪80年代于中央人民广播电台播讲，共365回，录制时间长达5年，堪称三国题材评书作品中的里程碑。由于三国这段历史的时间跨度长、登场角色众多、还有不同的阵营、角度，情节和内容非常复杂，因此并不容易说。袁先生在传承了传统评书技艺的基础上，博采众家之所长，吸纳了许多其他艺术形式的特点，形成自己独特的风格，并凭借自身的理解、积累和文学修养，对《三国演义》进行了重新解读。

本评书并不像原著那样从刘关张三英桃园结义开始，第1回仅以6分钟简明扼要地介绍了历史背景，随后很快就把视角切到正在安喜县担任县尉的刘备身上。袁先生在讲述时的大方向遵循原著，遣词用句颇具古风，同时在细节刻画方面又极其丰富，并以全新的形式和手法演绎，语言自然、生动幽默是其一大特点。比如在第16回“张翼德醉酒失徐州”中，酩酊大醉的张飞骑马逃出城时甚至连武器都拿倒了。“一见吕布，张飞大叫一声拧枪就刺，给他来了一枪攥。反倒把吕布吓了一跳，心想这是什么兵器，张飞的丈八蛇矛什么时候换了……”诸如此类的桥段常常会让听众忍俊不禁，同时又不觉得出戏。即使是对原著和历史了然于胸的听众，也能对袁版的《三国演义》听得津津有味。



▲袁阔成先生已于2015年3月2日病逝，但他将与作品一样永存于评书爱好者心中。

《生化危机2》改版——《致命之夜》

推荐人群：老《生化》粉、喜欢挑战高难度的玩家

《致命之夜》（Mortal Night）是由国外玩家制作出的《生化2》Mod，今年2月14日才推出，可谓新鲜出炉。与一般改版中提高敌人杀伤力、增加怪物数量等常见修改手法不同，该版本对游戏流程进行了大量的修改。剧情完全原创，共分为3个章节，设有对话分支可导向不同的结局，可操作角色则换成了汉克和来自《逃出生天》的女记者艾丽莎。游戏中的系统也做出了许多修改，比如玩家们熟悉的钥匙往往需要找到上、下两部分组合起来才能使用；开锁工具变成消耗品，而且窃门的具体操作也需要自己手动执行。相较原版本作的难度大幅提升，从开始到通关共有250～300个敌人，甚至还有3代才登场的追迹者。由于部分敌人会掉落弹药、武器甚至是关键道具，因此杀敌的过程中需要玩家合理分配武器和道具（友情提示：本Mod中匕首异常强力）。



注意此改版无法存档，作者将其分成了3个章节，游玩前务必打上最新的补丁，以减少报错的可能性。另外由于改版是基于Win98版《生化2》，因此对现有系统的兼容性也存在一定问题。



▲除了艾丽莎外，《逃出生天》里的女警丽塔也有登场。





▲看着这茫茫多的同屏敌人，实在是倍感过瘾。



三味线

◆近日和同事们组队去电影院刷了一波《魔兽》。作为一个完全没有玩过《魔兽》的人，不懂什么叫部落，什么叫联盟，只是单纯从电影角度来欣赏它，感觉还是值得一看的……嗯，CG十分强大。

◆端午假期间终于舍得出去游荡一趟，带上摄影装备，赴往漫展。在坐地铁的时候已经能看到零星的coser，抵达现场后更是热闹非凡。这次漫展邀请了《绅士大概一分钟》里面的宫崎壮玄先生，标配节目自然是现场一口干完崂山白花蛇草水，看着他一脸被玩坏的表情，我实在很好奇这传说中的饮料到底是个怎样的味道。

《在下坂本，有何贵干》



推荐人群：喜欢搞怪、主角可以上天、笑抽筋系动画的观众

“你那么流弊，怎么不上天？”这本是一条流行于网络上的搞笑段子，却意外地在《坂本》里得到了完美诠释。是的，坂本他不仅可以入地，还能上天。作为今年四月在B站收获最大点击量的黑马番，《坂本》不仅随时有可能让你笑至面瘫，还饱载庞大的信息量，让人不忍直视的同时又像听了《**いけないボ–ダ–ライン**》（girigiri爱）般，一不留神就要戒毒所见。

某位伟人说过：“我这一辈子走过最长的路，叫套路。”作为一名容貌帅气、学力爆表、走路会引来粉丝尖叫的王子型角色，坂本童鞋难免招人妒恨，而这部作品中最常见的套路便是：反派制造麻烦→坂本完美解决麻烦→反派被掰弯（大雾）。也许听起来好像不是很好玩，但《坂本》最让人愉悦捧腹之处，当属主角各种“前方高能”的行为艺术。通过不停左右横跳来制造大风以扑灭火灾（其实只是制造噪音以引来他人救助）？用圆规和蜜蜂战斗？在接力赛上像野豹般奔跑？上天救小鸟？只要你想不到，没有坂本大佬做不到，我只服坂本大佬。

看多新番的读者也许熟知，日漫常见的搞笑风格是指，每当角色做出一些奇怪的举动或者说了奇妙的话时，一旁总会有人跳出狠力吐槽，比如在《银魂》里，志村新八就是担任此类吐槽役。而《坂本》的创意在于，尽管是一部搞笑动画，但你却会意外发现，这部作品里面几乎见不到吐槽。对于坂本君在剧中的行为艺术，其他人总是打从内心地觉得帅气，从而制造出一种奇特的笑点。“为什么你们会觉得帅气啊？！”反而是坐在屏幕前的观众忍不住想吐槽。据原作者佐野菜见被采访时称，《坂本》是一部将吐槽留给观众的作品，而从播出后的反映来看，它无疑成功地做到了这一点。

在剧中，坂本之所以能折服所有登场的角色，靠的并非仅仅是外貌、成绩以及迷之优雅，靠的更多是他温柔善良、乐于助人的人格魅力。坂本不计前嫌，保护曾企图伤害他的敌人，让为他争锋喝醋的女生们化敌为友，教会软弱的同学尊严与勇敢的意义，他上天只是为了救助于风雨中遇难的小鸟……润物细无声，待坂本回过神来，他的身边早已聚集了无数为他倾倒的人儿。观众老爷们除了能从该作品中获得简单的快乐外，想必也会被这位奇特的全能型男所感动。其实，《坂本》还可以是一部治愈番哦！



▲秘技：圆规夹豆！



▲坂本大佬的正确上课姿势。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

栏目主持 白菜

虽然3DS的长卖游戏很多，但看着越来越少的发售表，还是不由得心中狂吐槽，希望下辑真的能爆发一下，不然做3DS的发售表真的快变成煎熬了。6.30的《零之脱出 刻之困境》是双平台的解谜类佳作，尤其是之前玩过“《极限脱出》系列”的玩家更是绝对不能错过。PSV方面接下来几个月的瞩目游戏也不少，详细可以看下一页的编辑期待。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5：1。

零之脱出 刻之困境

卡片召唤师 反叛

妖怪手表3 寿司·天妇罗

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2016年6月					
23日	牧场物语 3个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3つの里の大切な友だち	Marvelous	SLG	5378日元
29日	元素之战 REBOOST（e商店下载）	バトル オブ エレメンタル REBOOST	Amzy	ACT	500日元
30日	铁锹骑士（amiibo套装）	ショベルナイト	Nintendo	ACT	3780日元
30日	铁锹骑士（e商店下载）	ショベルナイト	Nintendo	ACT	2160日元
30日	零之脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	AVG	6264日元
2016年7月					
6日	游戏王决斗怪兽 最强卡牌战斗（e商店下载）	游戏王デュエルモンスターズ 最强カード バトル！	Konami	TAB	免费
7日	卡片召唤师 反叛	カルド セプト リボルト	OmiyaSoft	TAB	5076日元
16日	妖怪手表3 寿司·天妇罗	妖怪ウォッチ3 SUSHI·TEMPURA	Level-5	RPG	5184日元
21日	角落玩偶生活 村庄建造	すみっコぐらし むらをつくるんです	日本Columbia	SLG	5184日元
28日	智龙迷城×神之章·龙之章	パズドラ×神の章·龙の章	GungHo	RPG	5184日元
28日	铁道日本 路线之旅 托马斯小火车篇 奔驰在大井川铁道	铁道にっぽん！路线たび きかんしゃトーマス编 大井川铁道を走ろう！	Sonic Powered	SLG	6264日元
2016年8月					
4日	世界树迷宫V 悠久神话的尽头	世界树の迷宫V 长き神话の果て	Atlus	RPG	6998日元
4日	龙珠 合体	ドラゴンボール フュージョンズ	BNE	RPG	6156日元
4日	12岁 恋爱日记	12岁。～恋するDiary～	Happinet	AVG	6280日元
25日	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレーション·フォース	Nintendo	FPS	5076日元
25日	蓝色雷霆闪电枪 爪（e商店下载）	苍き雷霆 ガンヴォルト 爪	Inti Creates	ACT	1960日元
25日	蓝色雷霆闪电枪 强袭套装	苍き雷霆 ガンヴォルト ストライカーパック	Inti Creates	ACT	5184日元
2016年9月					
27日	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	39.99美元
2016年10月					
8日	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	RPG	6264日元
13日	乐高 星球大战 原力觉醒	レゴ スター·ウォーズ／フォースの觉醒	Warner Bros.Games	ACT	5616日元
2016年11月					
18日	精灵宝可梦 太阳·月亮	ポケットモンスター サン·ムーン	Nintendo	RPG	售价未定
2016年冬					
未定	飞龙竞速	飞べ！ドラゴン	Amzy	RAC	售价未定
2016年内					
未定	马里奥聚会 明星突击	Mario Party Star Rush	Nintendo	TAB	售价未定
未定	小小勇者II（e商店下载）	Fairune II	Flyhigh Works	RPG	售价未定
未定	神技旺达（暂名）	カミワザ·ワンダ（仮）	Furyu	类型未定	售价未定
2017年内					
未定	永恒绿洲	Ever Oasis	Grezzo	A·RPG	售价未定
发售日未定					
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定
未定	海贼王 大海贼斗技场	ONE PIECE 大海贼斗技场	BNE	ACT	售价未定
未定	热血物语SP	ダウンタウン热血物语SP	Arc System Works	ACT	4860日元

编辑期待

3DS 7.28 智龙迷城×神之章·龙之章

◆GungHo ◆RPG ◆5184日元





期待《智龙迷城》在掌机上的再度进化。

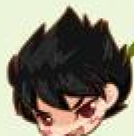


转珠在国内隐隐有些过气，不过日本市场还是很盛行。

3DS 8.4 世界树迷宫V 悠久神话的尽头

◆Atlus ◆RPG ◆6998日元





系列首次引入种族概念后，“自虐树迷宫”又将拓展出怎样的战术搭配令人期待。

3DS 8.25 蓝色雷霆闪电枪 爪（e商店下载）

◆Inti Creates ◆ACT ◆1960日元



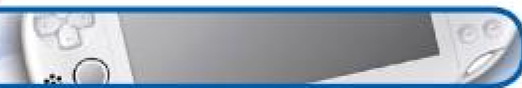


爽快的突突突跑酷又要来了！



包含前作的强袭套装也物超所值喔！

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2016年6月			
23日	卡里古拉	Caligula –カリギュラ–	Furyu	RPG	7538日元
23日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一Software	RPG	6458日元
23日	萝泽与黄昏的古城（中文版）	萝洁与黄昏古城	日本一Software	ACT	1290台币
30日	零之脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	AVG	6264日元
30日	行尸走肉 第二季	ウォーキング・デッド シーズン2	Square Enix	A・AVG	5184日元
		2016年7月			
7日	真・流行之神2	真 流行り神2	日本一Software	AVG	6458日元
14日	顶点之人	アッパーズ	Marvelous	ACT	5378日元
14日	英雄传说 空之轨迹 the 3rd 进化版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd Evolution	角川Games	RPG	6264日元
21日	伊苏Ⅷ 达娜之泪	イースVIII –Lacrimosa of DANA–	Falcom	A・RPG	7344日元
21日	新释・剑之街的异邦人 黑之宫殿	新释・剑の街の异邦人 ～黑の宫殿～	Experience	RPG	4104日元
28日	讨鬼传2	讨鬼传2	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
28日	世界上最长的5分钟	世界一长い5分间	日本一Software	RPG	4298日元
28日	Collar x Malice	Collar x Malice	Idea Factory	AVG	6804日元
		2016年8月			
3日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo Games	S・RPG	6264日元
4日	限界凸旗 七海盗	限界凸旗 セブンパイレーツ	Compile Heart	RPG	7344日元
10日	星织梦未来 编辑版	星织ユメミライ Converted Edition	Prototype	AVG	6912日元
25日	战国少女 传奇之战	战国乙女 ~LEGEND BATTLE~	平和	ACT	7538日元
25日	录制恋爱 蓝色海洋・金色沙滩	レコラヴ Blue Ocean・Gold Beach	角川Games	SLG	7538日元
		2016年9月			
8日	悠久之Tierblade 失落编年史	悠久のティアブレイド –Lost Chronicle–	Idea Factory	AVG	6804日元
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	S・RPG	7344日元
		2016年10月			
13日	神狱塔 Mary Skelter	神狱塔メアリスケルター	Compile Heart	RPG	7344日元
13日	乐高 星球大战 原力觉醒	レゴ スター・ウォーズ / フォースの觉醒	Warner Bros.Games	ACT	5616日元
13日	恶魔之眼2	デモンゲイズ2	角川Games	RPG	6804日元
27日	刀剑神域 虚空具象	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNE	A・RPG	6588日元
27日	最终幻想世界	WORLD OF FINAL FANTASY	Square Enix	RPG	6264日元
		2016年11月			
10日	Fate/新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	ACT	7538日元
17日	在世界尽头咏唱恋曲的少女 YU–NO	この世の果てで恋を唄う少女 YU–NO	5pb.	AVG	8424日元
		2016年夏			
未定	信长之野望 创造 战国立志传（中文版）	信长之野望 创造 战国立志传	Koei Tecmo Games	SLG	1750台币
		2016年秋			
未定	菲丽丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	售价未定
未定	秋叶原之击	AKIBA'S BEAT	Acquire	A・RPG	售价未定
		2016年内			
未定	热血高校 燃烧边缘	クローズ BURNING EDGE	BNE	ACT	售价未定
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
未定	SD高达 G世纪 创世纪	SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNE	S・RPG	售价未定
未定	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～时をこえて～	角川Games	S・RPG	售价未定
未定	迷宫旅人2–2	ダンジョントラベラーズ2–2	Aquaplus	RPG	售价未定
未定	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	RPG	售价未定
未定	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	NewダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	AVG	售价未定
未定	剑风无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	命运九重奏 ACT TUNE	ノルン+ノネット アクト チューン	Idea Factory	AVG	6804日元
未定	金色琴弦4（中文版）	金色琴弦 4	Koei Tecmo Games	AVG	1850台币
未定	英雄传说 空之轨迹SC 进化版（中文版）	英雄传说 空之轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	1880台币
未定	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结（中文版）	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	Square Enix	A・RPG	1890台币
		2017年内			
未定	超级机器人大战V	スーパーロボット大战V	BNE	S・RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	末世之蚀	ワールド エンド エクリプス	SEGA Games	RPG	免费
未定	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	类型未定	售价未定
未定	巨影都市	巨影都市	BNE	A・AVG	售价未定
26日	三极姬 三国乱世 霸天之采配	三极姬 ~三国乱世~霸天の采配~	SystemSoft Alpha	SLG	6264日元

伊苏Ⅷ 达娜之泪

世界上最长的 5 分钟

录制恋爱 蓝色海洋・金色沙滩

PSV 7.7 真・流行之神 2

◆日本一 Software ◆ AVG ◆ 6458 日元

系统回归让人感到非常安心，就看剧本给不给力了。

PSV 8.3 真・三国无双 英杰传

◆ Koei Tecmo Games ◆ S・RPG ◆ 6264 日元

系列15周年拿出这样一款作品有些令人意外，而且无双武将还不是全员登场的。希望战略性方面有所保证，让老玩家能勾起对《英杰传》的美好回忆吧。

PSV 5.27 传颂之物 两位白皇

◆ Aquaplus ◆ S・RPG ◆ 7344 日元

从没如此憎恨过上下分割模式，然而好想玩！

从没如此憎恨过上下分割模式，然而好想玩！

上一作的故事停在了十分令人在意的地方，再玩不到续作就要发病了！

口袋光环 精彩内容导视

电子版用户可以在 UCG 土豆官方播客观看本光盘的全部内容。播客地址 http://v.tudou.com/Gamehalo/



游戏展望台


秋叶原之击

怪物猎人 物语
零之脱出 刻之困境
最终幻想世界
英雄传说 空之轨迹 the 3rd 进化版
方根书简


伊苏Ⅷ 达娜之泪


超级机器人大战V

新作特搜队

勇者斗恶龙 怪兽统领者3
星之卡比 机械行星


逆转裁判6


勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

影音鉴赏

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结


梦幻之星在线2

限界凸旗 七海盗
命运九重奏 ACT TUNE
Collar×Malice


悠久之Tierblade 失落编年史

游戏索引

3DS

PSV

掌机王 PLUS

THE KING OF POCKETGAMES PLUS

VOL.2


UCG 官方淘宝店


UCG 官方微店


游戏机实用技术官博


掌机王 PLUS 官博

掌机王 PLUS 光盘定价：38 元